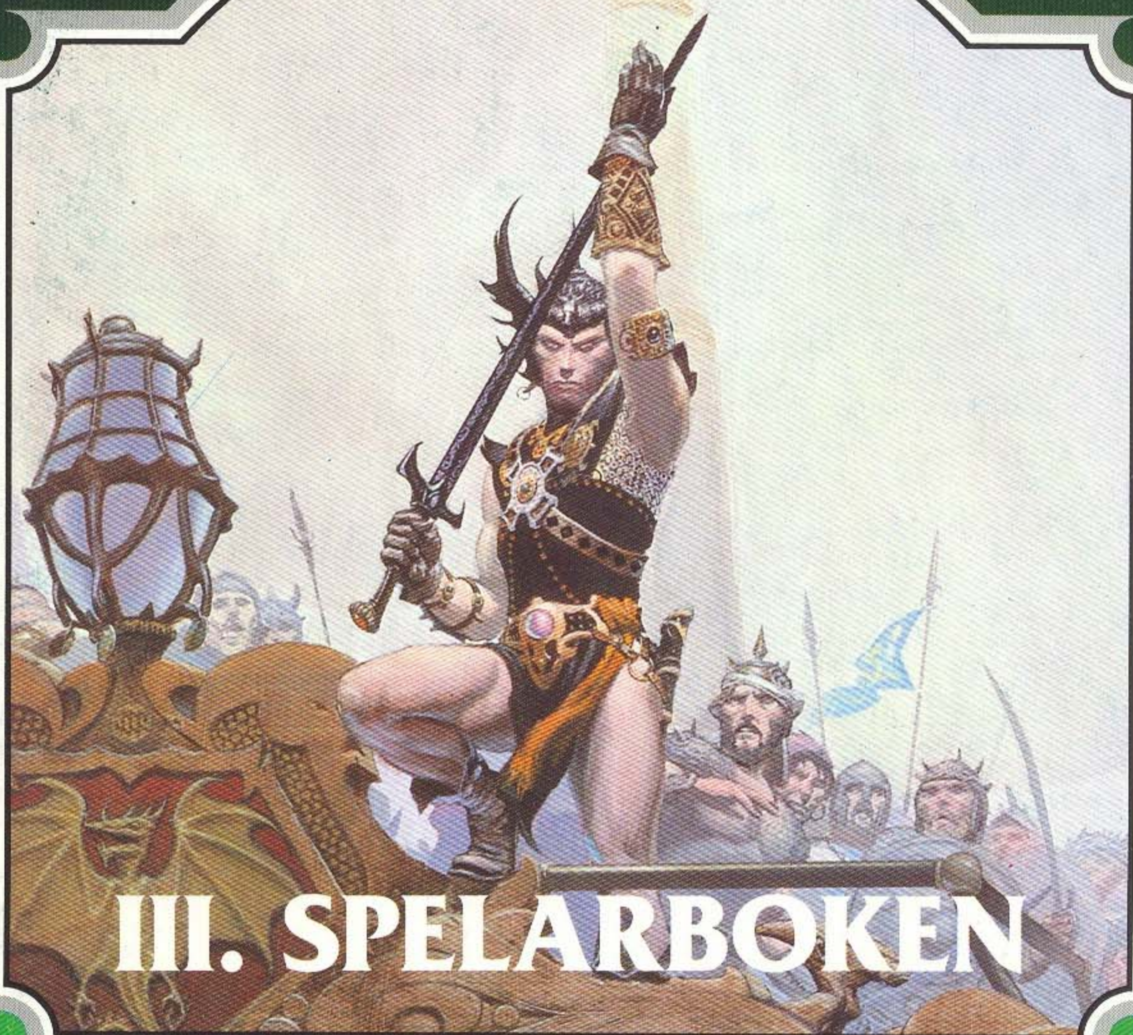
Drakar och Demoner

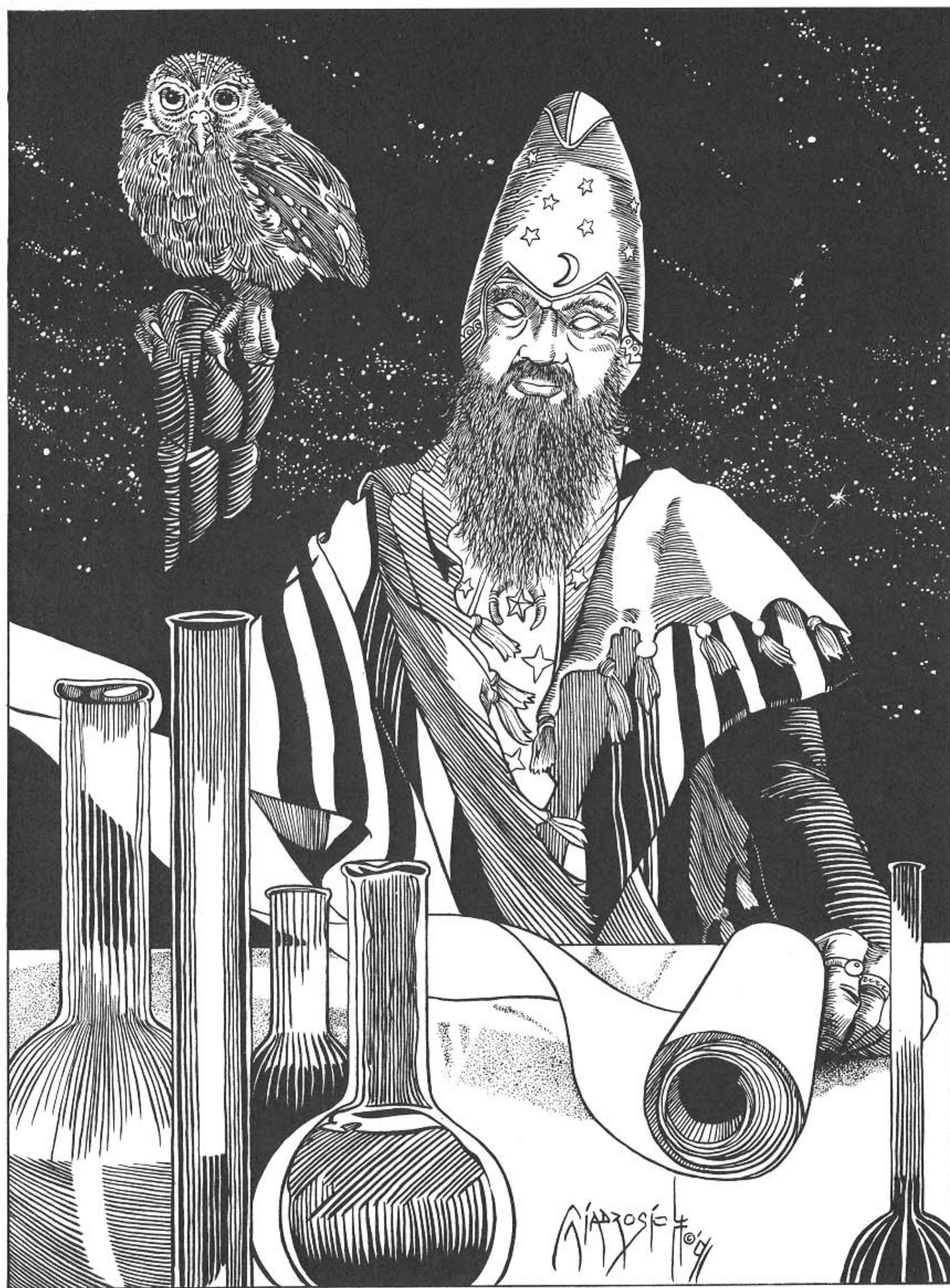


III. SPELARBOKEN

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR
DRAKAR OCH DEMONER
BOK III:
SPELARBOKEN

INNEHÅLL

MAGI



I alla tider har intelligenta varelser strävat efter att kontrollera och styra världen omkring dem. Ett sätt som är vanligt i sagovärldarna är att manipulera de kraftflöden som finns i universum med hjälp av tankar, ord och rörelser. Man har upptäckt att en kunnig och själsstark person kan påverka omvärlden på olika sätt genom sin vilja. Detta kallas magi.

MAGISKOLOR

Det finns flera olika metoder att omvandla den diffusa magiska energin till besvärjelser och ritualer som ger konkreta resultat. Dessa metoder är fundamentalt olika och ger skilda resultat när de används. Varje metod kallas för en *magiskola*. Följande skolor beskrivs i *Drakar och Demoner*:

- Animism
- Elementarmagi
- Mentalism

Animisterna studerar naturen och lär sig att harmoniskt samverka med den. Deras magi sysslar särskilt mycket med att påverka och kommunicera med levande ting.

Elementarmagin visar hur man bemästrar de element som utgör universums byggstenar: eld, vatten, luft och jord, och de underordnade elementen mörker, ljus, köld och värme.

Mentalisterna studerar magi som ger dem en ökad kontroll över kroppen och tillför den nya egenskaper och förmågor.

VILKA KAN LÄRA SIG MAGI?

En magiker får välja *en* av magiskolorna som yrkesfärdighet. De får dessutom lära sig valfritt antal allmänna besvärjelser och besvärjelser ur den valda skolan som startfärdigheter. Senare i sin äventyrarkarriär får de lära sig andra magiskolor som sekundära färdigheter samt besvärjelser ur dessa.

Utbygdsjägare kan välja Animism som yrkesfärdighet, men de kan inte lära sig några besvärjelser som startfärdigheter. När det står 'magiker' i texterna nedan menas i själva verket 'magiker och utbygdsjägare'.

I *Drakar och Demoner Magi* (se slutet av detta kapitel) anges en hel rad med begränsningar för vilka raser som kan lära sig olika magiskolor, samt prov som en rollperson måste klara för att kunna bli magiker. I dessa Grundregler är det dock upp till varje SL att själv bestämma vilka som kan lära sig vad. Den enda begränsning som vi ger här är att endast magiker och utbygdsjägare någonsin kan lära sig magi.

Om man väljer att använda de begränsningar som finns i *Magi* så kan vi dock presentera ett tillägg — ankor (Al, E, I, M, Sp, S)

FÄRDIGHETEN MAGISKOLA

Typ: Sekundär
Yrken: Magiker (en valfri magiskola), Utbygdsjägare (Animism)
Grundegenskap: INT

Denna färdighet kan endast förbättras genom träning, antingen ensam eller med lärare. Om man tränar ensam måste man ha tillgång till en magiakademis bibliotek, där den nödvändiga kunskapen finns nedtecknad i urgamla skriftrullar. Magikerns FV i skolan bestämmer många viktiga saker:

- Alla besvärjelser har något som kallas *skolvärde*. Detta betecknar den kunskap (det FV) magikern måste besitta inom besvärjelsens skola innan han kan lära sig besvärjelsen. Man ska tolka detta som att det krävs vissa teoretiska och praktiska förkunskaper för att kunna lära sig en besvärjelse.

Exempel: Innan en animistmagiker kan lära sig besvärjelsen MINSKA (skolvärde 6) överhuvudtaget måste han ha lärt sig Animism till ett FV av minst 6. Om han är så duktig i Animism kan han lära sig MINSKA med det begynnande skicklighetsvärdet S1.

- Man får aldrig BC i besvärjelser, eftersom de varken är yrkesfärdigheter eller primära färdigheter. Inlärning av besvärjelser som startfärdigheter fungerar dock på samma sätt som för de andra färdigheterna, använd de vanliga reglerna för detta. Grundkostnaden är dock inte densamma, utan beror dock på besvärjelsens skolvärde.
- Den maximala effektgrad en trollkarl får använda när han kastar en besvärjelse eller ritual är lika med hans FV i besvärjelsens eller ritualens skola.
- Det är möjligt för en magiker att ha FV i flera magiskolor samtidigt, men han får bara välja en som yrkesfärdighet.

Besvärjelser fungerar enligt kategori A. I stället för färdighetsvärde används begreppet skicklighetsvärde (förkortat S). När man skriver ett skicklighetsvärde skriver man ett "S" före värdet. (Om en trollkarl har HELA S12 motsvarar det alltså HELA FV 12.)

Skicklighetsvärdet modifieras när man ska räkna ut CL. Den viktigaste modifikationen är att CL minskas med två för varje effektgrad (se 'Olika stark magi' nedan) hos besvärjelsen utöver den första. Sedan gäller det att slå 1T20 lika med eller lägre än CL. Det är möjligt och vanligt att man har högre skicklighetsvärde i en besvärjelse än vad man har i färdighetsvärde i dess skola. Färdighetsvärdet begränsar i det fallet bara *vilka* besvärjelser man kan lära sig, och inte hur *väl* man kan lära sig dem.

Besvärjelser och ritualer

Inom varje magiskola finns det ett stort antal besvärjelser med olika effekter. Somliga besvärjelser omfattar så invecklade förberedelser och rörelsescheman att de i stället är ritualer. Dessa markeras med ett R (=ritual) vid formelbeskivningen och tar längre tid att memorera och använda.

Allmänna besvärjelser

Besvärjelser är den vanligaste typen av magi. De använder sig av förhållandevis korta trollformler, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten.

Förutom de besvärjelser och ritualer som tillhör en specifik magiskola finns det ett antal *allmänna besvärjelser*. Dessa kan alla magiker och utbygdsjägare lära sig. De anses alltid tillhöra den magiskola man har högst FV i.

ATT ANVÄNDA MAGI

Besvärjelser fungerar som vanliga färdigheter. Varje enskild besvärjelse räknas som en separat färdighet. Man slår 1T20, och om man lyckas slå under eller lika med sin CL, fungerar magin och man uppnår den avsedda effekten. Om man misslyckas fungerar inte magin, och inget händer. Fumlar man så *snedtänder* magin och man måste oftast slå ett slag på *Snedtändningstabellen*. Alla besvärjelser är baserade på PSY.

Ritualer fungerar på samma sätt, fast de omfattas av en del specialregler som beskrivs senare.

Namnen på besvärjelser och ritualer skrivs alltid med STORA BOKSTÄVER.

Tid och magi

De flesta besvärjelserna tar en SR att kasta. Magikern måste utföra vissa gester och säga vissa kraftfulla fraser. Detta innebär att om magikerns spelare säger att han kastar besvärjelsen i en SR så sker den framgångsrika besvärjelsens konsekvenser i nästa SR. Det finns dock vissa besvärjelser som verkar omedelbart i samma SR som de kastas. De är särskilt markerade med bokstaven K (=kvick). När man bestämmer turordningen i strid går magi före slagväxling. Turordningen mellan magiker avgörs genom att den som har högst PSY efter det att besvärjelsen har lagts får iväg sin besvärjelse först.

Ritualer är så omfattande att det aldrig kan bli aktuellt att använda en ritual i en strid.

Olika stark magi

Magikern kan själv välja hur stark magisk laddning han vill använda i en besvärjelse. Alla besvärjelser kan läggas med olika *effektgrader*; ju högre effektgrad, desto starkare magisk laddning. Exakt vilken verkan besvärjelsen får vid olika effektgrader anges vid respektive besvärjelse.

Emellertid blir besvärjelsen svårare och svårare att lägga framgångsrikt ju högre effektgrad den har. Den högsta effektgrad en magiker får använda är lika med hans FV i besvärjelsens magiskola. Dessutom minskas CL med 2 för varje effektgrad utöver den första.

Exempel: En trollkarl som har FV 12 i attlägga besvärjelsen ELD har en CL på 12 för att lyckas med en ELD med en effektgrad, men har har bara CL 10 för att lyckas med en ELD med två effektgrader, CL 8 för tre effektgrader, o. s. v.

Effektgrad förkortas med bokstaven E. En BLIXT E5 innebär alltså en BLIXT med effektgrad 5.

Magi och PSY

När en trollkarl kastar en besvärjelse drar han kraft från sin själ och använder denna energi för att påverka verkligheten. Han måste innan han lägger besvärjelsen bestämma vilken effektgrad den skall ha. Magikern måste spendera en poäng PSY för varje effektgrad hos besvärjelsen. Om magikern lägger en ELD E3 förlorar han alltså 3 PSY-poäng. Observera att en (1) PSY-poäng alltid går åt, även om han misslyckas med besvärjelsen.

Om en magiker slår ett perfekt slag när han lägger en besvärjelse förbrukar den endast hälften så många PSY-poäng som den skulle ha gjort. Avrunda till magikerns fördel. En besvärjelse förbrukar alltid minst en PSY-poäng.

Om magikern fumlar med en besvärjelse har den snedtänt och han ska slå ett slag på Snedtändningstabellen. Han förlorar också alla de PSY som besvärjelsen skulle ha kostat om den hade lyckats. Om magikern bara misslyckas med besvärjelsen har den ingen effekt, och han förlorar bara en poäng PSY.

Om man blir skadad när man håller på att lägga en besvärjelse bryts koncentrationen. Detta fungerar som ett vanligt misslyckande. Magikern förlorar en PSY-poäng, och besvärjelsen får ingen effekt. Om en magiker dödas när han håller på att lägga en besvärjelse blir den verkningslös.

Hur man återvinner PSY-poäng

PSY-poäng återvinns normalt i en takt av en poäng per timmes fullständig vila, eller en poäng per tre timmar om personen utför kroppsliga aktiviteter. I bland står det att PSY-poängen förloras permanent, och då kan de inte återvinnas på ovanstående sätt.

SJÄLVMORDSATTACK MED MAGI

Om en magikers PSY-poäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske magikern kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans PSY-poäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med all sin kraft.

Maximalt kan han på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande PSY-poäng.

Exempel: Trollkarlen Zot har 4 PSY kvar och en normal PSY på 16. Läget är desperat, och den ädelmodige Zot beslutar att ge sitt liv för att förinta ondskan och rädda sina kamrater. Han kan i ett självmordsanfall spendera 16/2+4=12 PSY, vilket drar ner honom till –8. Zot dör, men ger kanske sina vänner en chans att klara sig.

Vid en sådan medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några ögonblick uppnår han övermänskliga förmågor. Hans CL blir därför lika med det omodifierade skicklighetsvärdet, oavsett vilken effektgrad besvärjelsen har.

MAGISKT MOTSTÅND

En varelse som är mål för en besvärjelse där besvärjarens psyke försöker påverka målets psyke får alltid försöka göra motstånd mot besvärjelsen om den är vid medvetande. Detta är en naturlig försvarsmekanism inbyggd i alla levande varelsers sinnen. Även odöda kan göra detta trots att de egentligen inte är levande.

Trollkarlen måste med sin egen PSY (efter det att man dragit bort PSY-poäng för den aktuella besvärjelsen) övervinna målets PSY på motståndstabellen för att besvärjelsen ska ha effekt. Ett misslyckat slag innebär att ingenting händer. Målet för besvärjelsen kan alltid frivilligt ta emot effekten under förutsättning att han är medveten om besvärjelsen (vilket t. ex. brukar vara fallet när man använder magi för att läka skador). Om man lägger en besvärjelse på en oförberedd person gör sinnet automatiskt motstånd. Ett ting eller en varelse som drabbas av effekterna av en besvärjelse kallas för *förhäxad*.

FYSISKA BESVÄRJELSER

Vissa besvärjelser behöver inte övervinna något motstånd. Symboler har sin särskilda metod att påverka sina offer. Andra är baserade på rent fysiska manifestationer som frammanas av den besvärjande magikern, t. ex. BLIXT, och påverkar alltid om de lyckas. Dessa besvärjelser betecknas med (F) för "fysisk manifestation".

SKOLVÄRDE

Alla formler har ett skolvärde som är ett mått på hur svår besvärjelsen är att lära sig. Skolvärdet har alltså inget att göra med hur svårt det är att utföra besvärjelsen, utan avgör tillsammans med färdighetsvärdet i respektive magiskola huruvida magikern kan lära sig formeln eller inte.

MEMORERING AV BESVÄRJELSER

En magiker bör ha de besvärjelser han tänker använda i minnet. Det maximala antalet besvärjelser från en viss skola som en trollkarl kan hålla i minnet samtidigt är lika med det FV han har i skolan. Dock är (INT+PSY)/4 maxgränsen när det gäller det totala antalet formler en magiker kan hålla i minnet. Ritualer är betydligt svårare och längre än besvärjelser och kräver därför mer minnesutrymme. En ritual räknas som tre besvärjelser när det gäller att bestämma hur många man kan hålla i minnet. När magikern överskrider sin minneskapacitet är han tvungen att glömma andra besvärjelser och ritualer. Spelaren bestämmer själv vilka som ska tas bort.Det tar 20 minuter per skolvärdespoäng att memorera en besvärjelse, och en timme per skolvärdespoäng för en ritual. Detta är ett sätt att i speltermer visa att man exakt måste behärska en besvärjelses alla detaljer när det gäller fraser och gester för att den ska fungera. Om magikern inte gör det kan han inte kanalisera och styra den kosmiska kraft som utgör grunden för magin. När en magiker "stoppar in" en besvärjelse i minnet innebär det i själva verket att han friskar upp minnesbilden av alla de små detaljer som krävs för att besvärjelsen ska fungera.

En memorerad formel stannar normalt i minnet ända tills magikern väljer att ersätta den med en annan besvärjelse. Om magikern blir skadad eller förhäxad så att han förlorar medvetandet glömmer han alla formler han hade i minnet om han inte klarar ett normalt PSY-slag. Däremot glömmer han dem inte när han sover en naturlig sömn.

Man kan lägga besvärjelser som man inte har memorerat, genom att läsa dem direkt från sin *formelsamling*.

MAGIKERNS FORMELSAMLING

Alla besvärjelser en trollkarl har lärt sig måste finnas nedtecknade i en särskild bok, kallad *formelsamling*. Detta är magikerns värdefullaste egendom. Eftersom magiker ofta inte kan ha alla sina besvärjelser i huvudet, är detta den plats där de alltid finns tillgängliga. Varje gång han lär sig en ny besvärjelse skriver trollkar-

len ner här vilka ord och gester som krävs, och gör en kort minnesanteckning om hur den psykiska energin kanaliseras. Skulle en magiker förlora alla kopior av sin formelbok har han förlorat de besvärjelser han inte hade i huvudet, och får börja lära sig dem från början. Inlärning av sådan förlorad kunskap går dock tre gånger så snabbt som vanlig inlärning (sex inlärningsslag per vecka).

En magiker kan läsa upp en besvärjelse direkt ur sin formelsamling, utan att behöva ha besvärjelsen i minnet, men det tar mycket längre tid. En kvick besvärjelse tar 1T6 SR och en vanlig besvärjelse 1T6 minuter. Trollkarlen kan inte utföra en ritual på detta sätt. Han kan heller inte läsa en besvärjelse ur en annan trollkarls formelsamling, eftersom det inte finns något enkelt sätt att skriva ner hur den psykiska kanaliseringen går till. Varje magiker beskriver detta på ett sätt som bara han förstår.

Magiska pergament

Om en magiker inte kan en viss besvärjelse överhuvud taget kan han ändå lägga den om den är nedtecknad på ett särskilt preparerat pergament, och om den tillhör en skola som han har FV i. Trollkarlen läser högt från papperet och utför de instruktioner som finns nedtecknade. (Detta förutsätter att trollkarlen har FV B4 i att Läsa det språk som besvärjelsen är skriven med.) Besvärjelsen har i detta fall alltid den effektgrad som skrivaren tecknade ned på pergamentet. Det tar E SR att läsa besvärjelsen. När trollkarlen läser ska han slå ett egenskapsslag för INT för att se om han lyckades uttolka skriften korrekt. Därefter måste han slå ett färdighetsslag för besvärjelsens skola. Lyckas båda slagen har besvärjelsen effekt. Den drar PSY från läsaren på sedvanligt sätt. Ett fummelslag innebär i båda fallen att trollkarlens spelare måste slå ett slag på Snedtändningstabellen.

Ritualer

Ritualer är betydligt mer krävande för magikern än besvärjelser. För att överhuvud taget kunna utföra ritualen måste magikern ha den i minnet. Den tar normalt 1T4 timmar per effektgrad att utföra (vissa undantag finns). Den kräver en lugn och ostörd omgivning för att magikern ska kunna koncentrera sig på alla riter, hymner och rörelser. Ritualer är markerade med (R) efter ritualens namn i formelbeskrivningen. Magikern måste ha S1 eller bättre i en ritual för att överhuvud taget kunna utföra den.

HUR DU LÄSER BESVÄRJELSE-BESKRIVNINGARNA

Varje besvärjelsebeskrivning följer ett visst mönster. Den information du hittar i formelbeskrivningarna ser ut så här:

6 KNÄCKA (F, K)
Elementarmagi
Sx2 Rutor
Omedelbar

Detta tolkas på följande vis: första raden ger skolvärde (6) och namn. Inom parentes kan du hitta någon av förkortningarna F, R och/eller K. De står för Fysisk, Ritual respektive Kvick. Andra avsnitt i detta kapitel förklarar vad detta betyder. Andra raden anger vilken magiskola besvärjelsen tillhör. På tredje raden anges besvärjelsens räckvidd. Vad detta är förklaras nedan. Sista raden tar upp besvärjelsens varaktighet. Även detta beskrivs nedan. Vissa undantag finns, vilket anges i beskrivningen av de besvärjelserna.

Räckvidd

Räckvidd är det maximala avståndet från magikern till målet för besvärjelsen.

Vilken räckvidd en trollkarl har med en besvärjelse beror på hans skicklighet med besvärjelsen och vilken typ av besvärjelse det är. Besvärjelser som har räckvidder från kort till avlägsen kan få ökad räckvidd genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en sträcka som är lika stor som grundsträckan. I gruppen Sx2 rutor innebär alltså två extra effektgrader för räckvidd att denna blir Sx6 rutor.

Beteckning	Räckvidd
Personlig	Personlig*
Beröring	Sig själv eller något/någon man rör vid
Kort	S/2 rutor (avrunda nedåt)
Medium	Sx2 rutor
Lång	Sx10 rutor
Extrem	S/4 kilometer (avrunda inte)
Avlägsen	Sx1 kilometer
Spec	Speciellt, räckvidden anges i formelbeskrivningen

* Innefattar kläder och utrustning som bärs på kroppen.

Varaktighet

Hur länge besvärjelsen varar beror på trollkarlens skicklighet med besvärjelsen samt hur mycket extra kraft han lägger ner i den. Varje besvärjelse delas in i någon av följande varaktighetsgrupper:

Varaktighet
Omedelbar
S/4 SR
Sx1 SR
S/4 minuter (avrunda inte)
Sx1 minuter
S/4 timmar (avrunda inte)
Sx1 timmar
S/4 dygn (avrunda inte)
S/4 veckor (avrunda inte)
Konc. = Så länge magikern koncentrerar sig
Permanent
Vissa specialfall kan även dyka upp.

Besvärjelser som har varaktigheterna S/4 SR till S/4 veckor kan få ökad varaktighet genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en varaktighet som är lika stor som grundvaraktigheten. I gruppen Sx1 SR innebär alltså två extra effektgrader att varaktigheten utsträcks till Sx3 SR.

ATT BLI BÄTTRE I MAGI

Att skaffa sig FV i magiskolor fungerar som för vanliga färdigheter, men man kan endast få erfarenhetspoäng genom träning med lärare; ej genom ensamträning eller erfarenhet.

För besvärjelser gäller dock vissa speciella regler:

Ensamträning

De flesta besvärjelser är i princip uppbyggda av tre komponenter: ett rörelsemönster, en ramsa ord och en mental process som frigör psykisk energi.

Det svåra med att lära sig en ny besvärjelse är att behärska denna kanalisering av mental energi; den är (liksom gester och ord) unik för varje besvärjelse. En lärare kan, delvis med hjälp av psykisk kommunikation, förklara jämförelsevis enkelt hur eleven ska bära sig åt för att lära sig det psykiska mönster som krävs för en speciell besvärjelse; men ska eleven lära det sig själv måste han göra det ur en s. k. ***magisk kodex*** (en speciell slags formelbok som innehåller en omfattande beskrivning av den aktuella besvärjelsen).

Besvärjelser lär man sig sakta genom ensamträning. Normal träning är åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Det krävs mellan 20 och 30 sidor handskriven komplicerad magisk text för att klargöra hur den psykiska kanaliseringen går till för en viss besvärjelse; varje vecka slår personen ett normalt INT-slag, men för varje poäng INT under 19 magikern har får han +1 på kastet. Lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng.

Naturligtvis måste rollpersonen ha tillräckligt högt FV i den skola som besvärjelsen tillhör.

Exempel: En magiker som försöker lära sig PARALYSERING ur den magiska kodexen Liber Necrosophicus *och har INT 15 måste alltså slå 11 eller lägre per vecka för att få 1 erfarenhetspoäng eftersom han får +4 (19–15) på tärningen.*

Träning med lärare

Att lära sig besvärjelser och ritualer av en lärare fungerar precis som för vanliga färdigheter.

Erfarenhetspoäng som en rollperson skaffar genom båda slagen av träning kan omvandlas till skicklighetsvärden så snart de är tillräckligt många.

Erfarenhet genom äventyr

Att få erfarenhetspoäng för besvärjelser och ritualer genom äventyrande fungerar precis som för vanliga färdigheter.

Att omvandla erfarenhetspoäng till skicklighetsvärden

En magiker kan köpa högre skicklighetsvärden med sina erfarenhetspoäng. Detta fungerar på samma sätt som när en nyslagen rollperson köper sina startfärdigheter.



SPECIALREGLER FÖR MAGI

TROLLKARLAR OCH JÄRN

En trollkarl kan inte kasta en besvärjelse om han är i fysisk kontakt med järn eller är omsluten av det. Anledningen är inte helt känd, men man tror att det har att göra med järnets magnetism. Konsekvenserna är följande:

- Magikern kan inte kasta besvärjelser om han bär en järnrustning, eftersom den omsluter honom.
- Magikern kan inte använda besvärjelser om han befinner sig i ett rum med järnväggar eller om han sitter i en bur av järn.
- Inga besvärjelser kan läggas i föremål som helt eller delvis består av järn.
- Järn kan dock omformas av vissa besvärjelser, eftersom elementarkrafter är involverade. Luft- och vattenelementarer kan få järn att rosta, och jord- och eldelementarer kan omforma eller smälta järn (besvärjelser inom skolorna elementarmagi och röstmagi).
- Vissa besvärjelser kan påverka järn på andra sätt, till exempel LYFT, men effekten halveras om föremålet består av mellan 25 och 50 procent järn. Föremål som till större delen består av järn får effekten reducerad till en fjärdedel.
- Magikern kan lägga besvärjelser om han bär med sig järnföremål som inte väger mer än 0,5 kg, men han får då inte vara i direkt fysisk kontakt med det.
- Magikern är inte förhindrad att använda föremål av järn, bara han avstår från att lägga besvärjelser då.

SNEDTÄNDNINGSTABELLEN

Slå 1T20 och addera besvärjelsens effektgrad till resultatet

1–5 .... Besvärjelsens effektgrad halveras (avrunda uppåt). SL avger exakt vilken effekt detta har. Den träffar sitt avsedda mål.

6–11 .. Du skadas av den magiska energi som flödar fel. Du förlorar lika många KP som effektgraden och blir medvetslös i 1T8 minuter. Om du använder det detaljerad stridssystemet dras skadan enbart från Totala KP.

12–15 Om du har kastat en besvärjelse som skulle haft ett negativt resultat på sitt offer har dess fulla effekt drabbat dig. Du blir automatiskt förhäxad, utan chans till motstånd. Om du kastade en besvärjelse som skulle haft ett positivt eller neutralt resultat för dess mottagare, eller om besvärjelsen inte skulle drabbat någon särskild varelse alls, förlorar du lika många KP som besvärjelsens effektgrad. Du blir medvetslös i 1T8 minuter och blind i 1T8 timmar.

16–17 Du blir stum i 1T8 dygn. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan under denna tid inte använda några besvärjelser.

18 ...... Du blir förlamad i 1T8 dygn och kan under denna tid inte utöva någon form av magi. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan fortfarande tala.

19 ...... Du har drabbats av en hjärnskada. Din INT och alla INTbaserade färdigheter minskas med 1T4. Du glömmer lika många besvärjelser. Förlusten av färdigheter och besvärjelser kan inte kureras, men går att återvinna med hjälp av studier och träning. Din INT kan återställas om någon annan lägger HELA E6 på dig.

20+ .... Du drabbas av total minnesförlust under 1T8 dygn. Under denna tid kan du inte använda vare sig färdigheter eller magi, och du beter dig som en lallande idiot. Dina vänner måste ta hand om dig eftersom du inte kan klara dig själv. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Vidare drabbas du av en fobi (se Fobitabellen) under 1T8 månader. Fobin kan inte botas med HELA.

SKRÄCK

I bland händer det att äventyrarna stöter på det makabra, det oförklarliga eller något så skräckinjagande att deras hår blir vitt av chocken. Det kan vara oheliga varelser som levande lik, förgrymmade spöken, eller annat odött, men även levande varelser såsom en jättelik drake eller en hungrig tunnelmask kan vara en obehaglig bekantskap.

De varelser som injagar sådan skräck att man måste slå på Skräcktabellen har vid uppräkningen av sina färdigheter en färdighet/förmåga som heter Skräckslå. I kolumnen 'FV' finns där två värden, separerade av ett snedstreck. Det första värdet (till vänster om snedstrecket) reflekterar varelsens ***automatiska förmåga*** att Skräckslå, och används så fort ett offer ser varelsen. Värdet efter snedstrecket (till höger) används i efterföljande stridsrundor om varelsen ***aktivt försöker injaga skräck*** i sina motståndare (försöker se så skräckinjagande ut som möjligt). Varelsen kan i så fall inte göra något annat i den stridsrundan.

När man slår på skräcktabellen skall offren slå 1T20 och dra ifrån sin PSY från resultatet. Till detta lägger man den skräckslående varelsens värde i Skräckslå. Vilket av de två värdena man skall använda förklaras ovan. '0' innebär att man inte lägger till någonting. '—' *före* (till vänster om) snedstrecket inebär att varelsen inte är automatiskt skräckinjagande. '—' efter (till höger om) snedstrecket betyder att varelsen inte kan skräckslå aktivt. I dessa situationer skall man inte slå på Skräcktabellen.

Det finns även andra situationer då rollpersonerna kan bli så skräckslagna att det är lämpligt att slå ett slag. Exempel på sådana händelser (och det värde man lägger till slaget) är:

Död kropp	1
Nära vän död	1T4
Nära vän lemlästad	1T6
Besvärjelsen RÄDSLA	1T20
Besvärjelsen PANIK	1T20
Besvärjelsen TERROR	1T20+10
Svårt lemlästad kropp	1T4
Onaturlig händelse	1T10

Exempel: "Ön vi landsteg på år 578 e.O. var förbannad. Vattnet var nästan slut och en expedition utrustades för att undersöka ön. Efter en veckas väntan beslöt vi att utrusta ännu en expedition. Jag, Gabt Rinkad, utsågs till expeditionens ledare. Efter endast en dags letande flydde vi tillbaka till båten skräckslagna. De exotiska trädstammarna som täckte ön hade fullkomligen slukat den förra expeditionen. Vi hittade bara rester av utrustning och brutna ben från de olyckliga — vad som orsakade de vedervärdiga skadorna har vi ännu inte fått veta."

Svårt sjuk person 1T4

Exempel: "Det var Erim, dvärgen, som fann byns präst. Byn var övergiven, tom och öde, alla var borta. Han undersökte byns tempel och sprang snabbt därifrån. Strax därpå fick vi svaret på varför byn var öde. Den präst som Erin fann var döende. Den obarmhärtiga grönpesten hade slagit till."

Ytterst onaturliga händelser 1T20

Exempel: "Det var en mörk natt. Av de nio månarna syntes bara den svarta Shakhora som annars är osynlig för ögat. Det enda ljuset kom från den röda Raukhra, en himlakropp som dyrkas samman med Shakhora av ondskefulla varelser. En märklig natt att skåda. Efter en tid försvann den röda Raukhra bakom den svarta månen och vildsinta kometer slungade sig mot Altor. Stora eldar tändes av skrämda människor och mörkret sänkte sig och varade i exakt 36 timmar. En mycket mörk, och mycket märklig natt."

Man konfronteras med någon man har fobi mot:

Mild fobi	5
Normal fobi	10
Svår fobi	15

SKRÄCKTABELLEN

Resultat	Effekt
<1	Offret är är så pass oberört att han får –2 på Skräcktabellen för resten av sdagen.
1	Offret är oberört av skräckupplevelsen.
2	Offret blir försiktigt och har –1 på alla attacker och pareringar under denna SR.
3	Offret blir försiktigt och har –2 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
4	Offret blir paralyserat av skräck under denna SR och kan inte göra något.
5	Offret blir försiktigt och har –1T4 på allt han företar sig under 1T4 SR.
6	Offret blir paralyserat av skräck under 1T4 SR och kan inte göra något.
7	Offret mår illa, får kramper i magen och spyr i 1T4+1 SR. Under denna tid och ytterligare 1 SR kan han inte göra någonting.
8	Offret går bärsärkagång (se denna färdighet) och rusar rakt mot skräckkällan.
9	Offret drabbas av en mild fobi. Se nedan.
10	Offret flyr så fort som möjligt från skräckkällan under 3T6 SR. Offret vet dock åt vilket håll han helst ska fly.
11	Offrets händer och ben börjar darra häftigt vilket ger –2T4 på allt som offret företar sig under 2T8 SR.
12	Offret flyr skrikande från skräckkällan så fort som möjligt under 3T6 SR. Offret vet dock inte åt vilket håll han flyr, utan detta bestäms slumpmässigt.
13	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 SR senare.
14	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 minuter senare.
15	Offret drabbas av en normal fobi. Se nedan.
16	Offret faller till marken med kroppen okontrollerat skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
17	Offret står paralyserat av skräck och kan inte göra något förrän skräckkällan avlägsnar sig eller avlägsnas. Dessutom blir det +1 på denna tabell under resten av samma dag.
18	Offret flyr vilt från skräckkällan fortast möjligast och vågar sig inte tillbaka till platsen för skräckkällan under resten av samma dag.
19	Offret överbelastas av den fruktansvärda skräckupplevelsen och ignorerar skräckkällan totalt. Han uppför sig som om han varken ser, hör, luktar eller känner skräckkällan på något sätt.

Exempel: Det är varmt i ruinen och mina kamrater skriker förtvivlat. Kasta ett eldklot på dödsriddaren, skriker de. Värmen måste ha stigit dem åt

huvudet. Bäst att gå ut i friska luften och kyla ned sig lite. Jag har dessutom ett otäckt sår på armen som måste ses om. Kom så går vi, föreslår jag mina kamrater, men de lyssnar inte. Det måste vara värmen.

20 ... Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under resten av samma dag.

21 ... Offret svimmar och faller till marken på grund utav den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslöst under 2T8 minuter. Offrets hår vitnar. Dessutom blir det +15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under de närmaste 1T3 dagarna.*

22 ... Offret drabbas av en svår fobi. Se nedan. Dessutom blir det +4 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under de närmaste 1T4 dagarna.

23 ... Offret ramlar ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret ådrar sig dessutom en psykisk störning, d.v.s. blir galen. Vilken typ av störning som offret råkar ut för bestäms i samråd mellan spelaren och SL. Det rekommenderas att man hittar på något i stället för att ta exempel från verkligheten.

Exempel: Sedan Helus Fatryms kamrater försvann nere i von Kagrillas gruvor har Helus inte varit sig riktigt lik. Vanligen yrar han något om blodsugare. Han skyr solens hälsosamma sken och det har till och med gått så långt att han spärrar in sig i en källare under dagtimmarna. Helus Fatrym har förvandlats till en ynklig stackare.

24 ... Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste göra ett normalt FYS-slag, och om detta slag misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslöst under 1T8 timmar. Dessutom blir det +5 på alla efterföljande slag på skräcktabellen de närmaste 2T4 dagarna.*

25 ... Offret undergår en kraftig fysisk förändring, t. ex. åldras 1T10 år över en natt, förlorar hörseln, blir blind, tvingas amputera ett ben, allt hår faller av, etc. Detta är upp till SL att bestämma vad som händer. Dessutom blir det +6 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under 2T6 dagar.*

26 ... Offret får en hjärnblödning på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4 poäng permanent. Offret glömmer lika många besvärjelser. Försämringar i färdighetsvärden och besvärjelseskicklighet kan tränas upp igen.*

27 ... Offret drabbas av massiv hjärtattack och måste klara ett Svårt FYS-slag, annars dör han. Lyckas slaget, se resultat '24'.

28+ . Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar under 1T8 månader och offret måste ha någon eller några som tar hand om honom. Offret ådrar sig dessutom en mild fobi som INTE kan botas. En snäll SL kan dock lösa detta problem med lämplig magi.*

* Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap utom STO. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med 1T2 poäng. Grundegenskapen kan inte bli lägre än 1 på detta vis.

Modifikationer till slaget på Skräcktabellen

Om en varelse har fått flera modifikationer som gäller samtidigt på denna tabell används bara den högsta. Om offret slår flera slag på tabellen samma SR används bara det hårdaste resultatet.

–varierar .... Offrets PSY dras ***alltid*** från slaget.
–6 .... RPn möter skräckkällan ofta.

Exempel: "Igor, du måste hämta ännu en ny hjärna till mitt experiment. Se till att den är färsk den här gången!"

–3 .... RPn har fått tid att förbereda sig inför mötet med skräckkällan.
–2 .... RPn har mött skräckkällan tidigare.

Exempel: "Så vi möts igen, greve Dracula."

+4 .... RPn blir överraskad av skräckkällan.

Exempel: RPn undersöker ett förråd och från en takbjälke rasar plötsligt kroppen från en mördad person ned och hamnar alldeles framför den skräckslagne rollpersonen.

+4 .... Onaturliga händelser.

Exempel: Det var mörkt i hallen. Det surrade konstigt. I facklans fladdriga sken kunde man dock se att det fanns dammiga tavlor på väggarna och tre dörrar och dessutom en heltäckande matta på golvet. Vi gick in. Det knastrade konstigt om mattan så Finsauliryn, alven i vårt gäng, böjde sig ned och höll facklan mot golvet. Då upptäckte också vi andra att golvet var täckt av en matta av krälande insekter!

+15 .... Ytterst onaturliga händelser.

Exempel: Vi trodde inte budbäraren från Pendon, men när vi väl var framme vid Kopparhavets kust tvivlade vi inte längre. Världens undergång hade nu slutgiltigt drabbat oss. Kopparhavet blänkte sjukligt rött mot våra anleten.

FOBIER

Vid flera resultat på Skräcktabellen kan den olycklige få ett otal fobier. Dessa är rangordnade från Mild fobi till Svår via Normal.

Med *mild fobi* menas att den drabbade hyser olustkänslor mot något utan att han för den skull behöver få en hjärtattack varje gång han stöter på detta. Med *normal fobi* menas en irrationell rädsla för något, och med *svår fobi* menas att den drabbade knappt kan höra talas om skräckkällan utan att lägga benen på ryggen eller börja darra våldsamt.

En fobi varar vanligen under 1T8 månaders tid innan den försvagas eller försvinner helt. En svår fobi byts ned mot en normal fobi efter 1T8 månader, och efter ytterligare 1T8 månader räknas fobin som mild innan den försvinner.

Naturligtvis får den drabbade endast de negativa modifikationer på listorna nedan rörande fobier när han möter något som hans fobi gäller för. Till exempel blir inte en person med agorafobi, rädsla för öppna områden, särskilt påverkad av att stängas in i en garderob. Naturligtvis tycker ju ingen särskilt mycket om att bli inlåst i en garderob, men man kan stå ut med det ett tag (såvida man inte lider av klaustrofobi, cellskräck).

Med färdigheter som Drogkunskap, Läkekonst eller Psykologi (exakt lika som Läkekonst) kan en fobidrabbad person helas. Metoder som är vanliga är bl. a. trepanering (öppnandet av skallbenet för att lätta på trycket), drogbehandling, samtalsterapi och magiska kurer. Ingen av metoderna är särskilt effektiv utan verkar i bland negativt på patienten.

Spelare vars rollpersoner har en fobi eller två bör belönas på tillbörligt sätt av spelledaren om de spelar med inlevelse och stor skicklighet.

När en varelse konfronteras med det han har fobi mot måste han slå ett slag på Skräcktabellen. Vilken modifikation man skall lägga till anges i listan över modifikationer till Skräcktabellen.

När en varelse drabbas av en fobi skall han slå på Fobitabellen för att avgöra vad det är han får fobi mot:

FOBITABELLEN

1T20	Fobi	Vilket innebär
1	Agorafobi	Torgskräck (ej gråalver)
2	Klaustrofobi	Cellskräck (ej dvärgar eller grottalver)
3	Demofobi	Folksamlingar
4	Ailurofobi	Katter (ej kattmän)
5	Entemofobi	Insekter
6	Ofiofobi	Ormar (ej serpenter)
7	Skotofobi	Mörker (ej svartfolk eller grottalver)
8	Dendrofobi	Träd (ej skogslevande älvfolk)
9	Talassofobi	Hav (ej havslevande älvfolk)
10	Xenofobi	Främlingar
11	Hippofobi	Hästar (ej kentaurer)
12	Troglofobi	Underjorden (ej dvärgar eller grottalver)
13	Hagiofobi	Heliga platser
14	Kynofobi	Hunddjur (ej vargmän)
15	Ornithofobi	Fåglar
16	Iktyofobi	Fiskar
17	Pyrofobi	Eld (ej irrbloss)
18	Botanofobi	Växter (ej älvfolk)
19	Anekrofobi	Odöda
20	Monofobi	Ensamhet (ej eremitiska älvfolk)

DRAKAR OCH DEMONER MAGI

Drakar och Demoner Magi är en extra tjock box som innehåller:

- Regelbok (64 sidor)
- Spelarbok (48 sidor)
- Formelbok (72 sidor)
- Spådomskortlek
- Golvplan för magiska dueller
- Två tennfigurer
- 1T20

Reglerna i *Drakar och Demoner Magi* är givetvis 100%-igt användbara tillsammans med de regler som ges här. De nya magiskolor som beskrivs i *Magi* är:

- Alkemi
- Demonologi
- Harmonism
- Häxkonster
- Illusionism
- Nekromanti
- Röstmagi
- Spiritism
- Stavmagi
- Symbolism

Alkemin är den enda magiskola som inte använder besvärjelser i den gängse meningen. Alkemisten är i stället en person som sitter i sitt laboratorium och blandar elixir. Om han lyckas få ihop de rätta ingredienserna och klarar av att blanda och preparera dem på rätt sätt, blir effekten när elixiret dricks som om en besvärjelse hade lagts.

Demonologerna manar fram demoner från demonplanen, och försöker kontrollera dem.

Harmonisten utnyttjar sfärernas harmonier för en mängd olika syften.

Häxans väg liknar animistens och nekromantikerns på så sätt att den både använder växandets krafter och den odöda kraften.

Illusionisterna brukar magi som påverkar sinnena, ofta på ett bedrägligt sätt.

Nekromanti är en liten (i antal utövare) och inte särskilt populär skola som ägnar sig åt studier av döden och de döda.

Röstmagin är besläktad med harmonismen och elementarmagin. Röstmagin är förbehållen dvärgarna men kan läras av andra varelser om bara lungvolymen och röststyrkan är tillräcklig.

Spiritismen ägnar sig åt andevärlden; både levande, döda och icke-levande andar hör till verksamhetsområdet.

Stavmagikerna är bland de mäktigaste och kraftfullaste av magikerna, men för att uppnå detta har de fått betala ett högt pris, och det är få förunnat att kunna bli stavmagiker. En stor del av magikerns kraft finns nämligen lagrad i staven, och om denna bryts eller förs ur hans räckhåll förlorar han sin magi.

Symbolisterna manipulerar symboler och tecken för att kontrollera universums energiflöden. Deras magi manifesterar sig inte genom ord och gester utan genom symboler som tecknas eller tillverkas.

Sammanlagt innehåller *Drakar och Demoner Magi* beskrivningar av mer än 450 besvärjelser och ritualer. Övrigt 'nytt' är:

- Minimagi...
- Magiska kodexar...
- Hur man tillverkar magiska föremål...
- Regler för hur man utkämpar en magisk duell...
- Regler för hur man spår i kort...
- Regler för maginoder och magistormar...
- Fler besvärjelser till skolorna Animism, Elementarmagi och Mentalism ...
- Magiska varelser (kraftfullare varianter av elementarerna)...

... och mycket mera.

SKILLNADER MELLAN *DRAKAR OCH DEMONER MAGI* OCH *DRAKAR OCH DEMONER*

Drakar och Demoner Magi skrevs ursprungligen till en tidigare regelversion av *Drakar och Demoner*, varför det på vissa håll kan förekomma vissa olikheter i besvärjelsebeskrivningarna eller konstigheter bland begreppen. De flesta av dessa olikheter förklaras i dessa regler, som alltså ersätter eventuella avvikande regler i *Magi*. I *Magi* används vid vissa besvärjelser begreppet *BEP*, som står för *belastningspoäng*. En (1) BEP motsvarar i dessa fall 3 kg. Du kan vidare helt bortse från allt som sägs på sidorna 3 till 19 i regelboken i *Drakar och Demoner Magi*, utom avsnittet om magiska kodexar på sidan 14, som du kan använda om du vill tillåta dina spelare att kunna lära sig besvärjelser genom ensamträning.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER



6 ANTIMAGI

Allmän
Sx10 rutor
S/4 minuter

Denna formel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGIns effektgrad med ett tärningsslag på motståndstabellen. Om detta inte lyckas studsar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen och drabbar honom istället i den mån detta låter sig göras. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGIns effektgrad först övervinna SKYDDets effektgrad på motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formlerna tillsammans.

6 SKINGRA

Allmän
Sx10 rutor
Omedelbar

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t.ex. FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, ÖKA, o. s. v. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på motståndstabellen. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t. ex. "Tag bort den besvärjelse som får Robustus att gå som en zombie!" Om målet skyddas av ANTIMAGI måste SKINGRINGen först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fientlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

6 VARSEBLIVNING

Allmän
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t.ex. en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktning och avstånd till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

Exempel: Zot lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till exempelvis de två närmaste fällorna.

När man använder besvärjelsen VARSEBLIVNING måste man först avgöra vad man ska varsebli innan man kastar besvärjelsen, exempelvis VARSEBLI SVARTFOLK eller VARSEBLI GULD (ganska ofta magikerns börs!).

9 BESKYDDARE

Allmän
Beröring
Permanent

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person (föremål) som behöver bevakning eller skydd. En volym på 27 kubikmeter (3x3x3 meter) kan bevakas på detta sätt. BESKYDDARE bildas med nio stenar som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna BESKYDDAREn. Den kan dock SKINGRAs. Beskyddaren fungerar som en ANTIMAGI och en ENERGISTRÅLE. All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens ENERGISTRÅLE. Föremål anses ha effektgrad ett. För var grad över den första kan magikern lägga till tre meter på någon ledd.

14 FÖRYNGRA (R)

Allmän
Beröring
S/4 veckor

En magiker kan tillfälligt föryngra sin egen eller någon annans kropp med Ex5 år. Detta innebär att alla fysiskt kroppsliga grundegenskaper (STY, STO, FYS och SMI) ändras till de värden som gäller i den nya åldersgruppen. Utgå från rollpersonens nuvarande grundegenskaper. Personens utseende förändras så att han ser ut som han gjorde när han verkligen var i den åldern. Det är bara personens kropp som blir yngre, hans erfarenheter, inlärda färdigheter, psyke och intelligens förändras inte. När FÖRYNGRAns varaktighet har löpt ut åldras den besvärjade under ett dygn tillbaka till sin vanliga ålder.

14 LADDNING (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Ritualen gör det möjligt att lagra PSY-poäng i ett föremål som i ett engångsbatteri. Magikern kan ta PSY från sitt psyke och föra över dem till föremålet. Han återvinner sedan dessa PSY-poäng på vanligt sätt. Nästa gång han lägger en besvärjelse kan han välja att använda de PSY-poäng som är lagrade i LADDNINGen i stället för sina egna. Ett föremål kan bara förses med LADDNING en gång. Varje effektgrad hos LADDNINGen gör att man kan lagra 5 PSY-poäng.

ANIMISM



1 FINNA VATTEN

Animism
S/4 rutor
Omedelbar

Magikern kan få reda på avstånd och riktning till alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjelsens räckvidd. Drickbart vatten kan vara smutsigt och motbjudande, men aldrig skadligt ***för den som lägger besvärjelsen.*** Besvärjelsen fungerar inte när det regnar.

2 TRÄELD (F, K)

Animism
Beröring
Omedelbar

Magikern kan med denna besvärjelse antända ett stycke torrt, dött trä. När trästycket väl har flammat upp fortsätter det att brinna av egen förmåga. Besvärjelsen har ingen annan effekt. För varje extra effektgrad kan magikern antända ytterligare ett trästycke.

4 SPÅRLÖS

Animism
Beröring
S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan en varelse vandra fram i naturen utan att lämna några som helst spår efter sig, inte ens lukt. För varje extra effektgrad kan formeln omfatta ytterligare en varelse.

5 VÄXTKUNSKAP

Animism
Beröring
Omedelbar

Magikern får omedelbart all möjlig kunskap om den växt han vidrör, vad den är för något, vad den kan användas till, med mera.

6 MINSKA

Animism
Beröring
S/4 minuter

Varje effektgrad minskar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR *eller* SMI med ett poäng. Det är omöjligt att minska en grundegenskap till ett värde lägre än 1. Förändringen påverkar även de färdigheter som är baserade på grundegenskapen.

6 NEDKALLA ÅSKVIGG (F)

Animism
Sx10 rutor
Omedelbar

Animisten kan nedkalla en åskvigg från ett regnmoln och rikta den mot ett utvalt mål inom räckvidden. Molnets regn måste falla både på animisten och målet. Besvärjelsen vållar skada på samma sätt som elementarbesvärjelsen BLIXT.

6 VINDPIL (F)

Animism
Sx2 rutor
Sx1 SR

Magikern lägger med beröring denna besvärjelse på en träpil med spets av annat material än järn. Om besvärjelsen lyckas börjar pilen sväva framför magikerns ansikte, med spetsen åt det håll magikerns näsa pekar. Den följer magikerns ansikte, oavsett hur han vänder sig. Pilen är nu redo att avfyras. Magikern måste avlossa den innan besvärjelsens varaktighet löper ut; då faller pilen nämligen till marken.

Med en liten gest avfyrar besvärjaren pilen mot ett valfritt, synligt mål inom räckvidden. Pilen träffar automatiskt även om målet rör sig och gör 1T10+E i skada, modifierat av pilspetsens material och typ. Målets rustning eller naturliga skydd fungerar som vanligt. När pilen väl har avfyrats kan den inte hejdas av magikern.

Enda chansen att skydda sig mot att bli träffad är med magi, t. ex. VIRVELSKÖLD, eller genom att försvinna ur synhåll från magikern.

Man kan fästa lätta saker (max 10 gram) som ger ett litet extra luftmotstånd vid pilen, t.ex. en papperslapp, utan att dess flygförmåga försämras.

6 ÖKA

Animism
Beröring
S/4 minuter

Varje effektgrad ökar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR *eller* SMI med en poäng. Denna ökning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna.

6 ÖRTRANKOR (F)

Animism
Särskild
Sx1 SR

Magikern frambringar ett knippe frön som han kan kasta iväg på ett mål (STY+SMI)/2 rutor bort. Han träffar automatiskt det han siktar på, och när knippet träffar växer det ut tunna grenar från fröna på någon sekund och snärjer in offret. Det krävs en effektgrad per 10 STO hos offret för att snärja in det helt, och om effektgraden inte räcker till har rankorna ingen effekt. En insnärjd varelse kan varje SR försöka bryta sig loss och ska då med sin STY övervinna rankornas motståndspoäng, som räknas fram genom att man tar E (som satsats på STO) x 10 – offrets STO, och om försöket lyckas har offret slitit sönder rankorna. En insnärjd får göra ett försök per SR, och om han har en dolk eller liknande kort eggvapen i handen när han blir insnärjd får han lägga 5 till STY i utbrytningsförsöket. När varaktigheten går ut går rankorna, eller fröna om magikern inte har kastat dem än, upp i rök och försvinner.

Exempel: Riddar Paladin, STO 12, STY 15, får en ÖRTRANKOR E2 kastad på sig. Rankornas motståndspoäng blir då 2x10=20 minus Paladins STO 12=8, som ska övervinna riddarens STY 15. Om magikern istället la på en effektgrad till hade det gett följande resultat: 3x10=30–12=18 mot riddarens STY 15.

7 KAMOUFLAGE

Animism
Personlig
S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse smälter magikern in i omgivningen. Magikern och den utrustning han bär på kroppen verkar vara något levande, orörligt föremål som hör hemma i omgivningen, t. ex. ett träd eller en buske. Om han står helt stilla kan han inte observeras av andra på något naturligt sätt, vare sig med syn, lukt, känsel eller något annat sinne. Besvärjelsen bryts om magikern gör något annat än att stå tyst och stilla. Magikerns sinnen fungerar helt normalt under varaktigheten.

Om man försöker hitta magikern med magi, t. ex. VARSEBLIVNING, måste sökbesvärjelsens effektgrad övervinna KAMOUFLAGEts effektgrad för att ha någon effekt.



11 VINDKONTROLL

Animism
Sx1 km
Sx1 timmar

Kastaren kan förändra vinden inom besvärjelsens räckvidd. Förändringen är maximalt lika med effektgraden i meter per sekund, och vindriktningen kan vridas ett åttondels varv (t. ex. från nord till nordväst) per effektgrad.

12 FÖRÄNDRA

Animism
Sx2 rutor
Sx1 min

Denna besvärjelse kan förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker till att förvandla tre poäng STO, och man måste lägga tillräckligt hög grad för att påverka hela målets STO för att magin ska fungera. Besvärjelsen förändrar målet (som kan vara trollkarlen själv) till en annan form. Men den nya formen måste vara av samma huvudtyp som det som förvandlas, alltså djur, växt eller mineral.

Exempel: Ett troll kan inte FÖRÄNDRAs till en svamp, men det kan FÖRÄNDRAs till en groda. Grodan kommer dock att ha samma grundegenskaper som trollet, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets utseende, inte dess grundegenskaper, förmågor eller färdigheter. Den kan alltså inte användas för att förändra bly till guld.

Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda det nya föremålets speciella övernaturliga förmågor. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t. ex. flygförmåga. Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål; en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t. ex. kunna påverka två föremål med vardera max STO 3 eller ett föremål med max STO 6.

12 HELA

Animism
Beröring
Omedelbar

För varje grad som läggs med denna besvärjelse läks 1T6 KP hos målet om dessa har förorsakats av sår, slag, eld, köld, ENERGISTRÅLE, BLIXT eller liknande besvärjelser, syra eller liknande. Formeln kan bara användas på levande varelser — inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot sjukdomar.

12 KÄNNA FIENDSKAP

Animism
Sx2 rutor
Omedelbar

Om magikern lägger denna besvärjelse över en annan intelligent varelse kan han känna om denne på något

sätt är fientligt inställd gentemot honom. Magikern känner inte vilka avsikter varelsen har, bara att den vill honom något ont.

13 REGNKONTROLL

Animism
S/4 km
Sx1 minuter

Kastaren kan få alla moln inom räckvidden att börja ge ifrån sig ett tätt regn eller, om det redan regnar, stoppa det. Om kastaren vill påverka en redan kastad REGNKONTROLL måste han utkämpa en vanlig effektgradsstrid. Moln ligger normalt på 1T3x500 m höjd.

15 DIMMA

Animism
Sx10 rutor
S/4 timmar

Magikern framkallar en dimbank som täcker hela området inom besvärjelsens räckvidd. Sikten inne i dimman är maximalt 15 m. För att kunna framkalla dimman krävs det tillgång till vatten i terrängen. Det är till exempel inte möjligt att framkalla dimma i en öken, utom vid en oas. Däremot går det utmärkt i en skog där det finns bäckar och små kärr.



15 NEUTRALISERA GIFT (F)

Animism
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse neutraliserar 1T6+1 poäng giftstyrka per effektgrad på vilket slags gift som helst. Denna neutralisering fungerar automatiskt om besvärjelsen lyckas; man behöver inte förhäxa giftet. Besvärjelsen läker inte skador som giftet redan har förorsakat.

VARELSEBESVÄRJELSER

Man måste lära sig separata besvärjelser för olika djurgrupper. Sålunda är KONTROLLERA DÄGGDJUR en annan besvärjelse än KONTROLLERA REPTIL. Dessa besvärjelser kan endast användas mot ointelligenta varelser.

Följande grupper av varelser existerar för besvärjelsen:

- Däggdjur
- Fåglar
- Kräldjur
- Groddjur
- Fiskar
- Insekter och spindlar
- Skaldjur (krabbor, skorpioner, m. m.)
- Maskar
- Blötdjur (bläckfiskar, mollusker, m. m.)
- Växter

2 TILLKALLA VARELSE

Animism
S/4 km
Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern tillkalla 20 poäng STO av varelser per effektgrad ur den rätta gruppen som finns inom besvärjelsens räckvidd. Varelserna är inte fientligt inställda till magikern. Denne kan specificera vilka varelser han vill kalla till sig. Magikern behöver inte övervinna varelsernas PSY för att få dem att komma.

5 TALA MED VARELSE

Animism
Personlig
Sx1 minuter

Magikern kan kommunicera med en varelse ur rätt grupp, antingen muntligt eller med hjälp av tecken. För varje effektgrad får man 1 FV (se färdigheten Tala språk). Om magikern först inte lyckas identifiera varelsen exakt (till exempel med Zoologi) får han –5 på CL för besvärjelsen. Tänk på att de flesta varelser är

synnerligen ointelligenta, och inte kan ge mer än vaga besked. De behöver heller inte vara särskilt hjälpsamma. På grund av deras låga intelligens är den information man får ofta otillförlitlig. Däremot ljuger inte varelserna medvetet. Fåglar och däggdjur kan räkna till tre, övriga kan bara räkna till "många". Det är omöjligt att tala med varelser som saknar INT.



10 KONTROLLERA VARELSE

Animism
Sx10 rutor
Sx1 SR

Magikern kan fullständigt behärska 20 STO varelser ur rätt grupp per effektgrad, och kontrollerar varelsens/varelsernas alla handlingar genom telepati. Kontrollen bryts om de kommer utanför besvärjelsens räckvidd. När det gäller växter kontrollerar magikern alla som utgör en enhet, till exempel ett helt sädesfält. Kontrollen kan dock inte sträcka sig utanför räckvidden, vilket gör att det är helt omöjligt att kontrollera en hel skog.

ELEMENTARMAGI

2 LJUS (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx4 minuter

Denna besvärjelse får en del av ett föremål (ungefär 50 kubikcentimeter) att bli självlysande. Ljuset räcker till för att lysa upp allt inom tre meter från den lysande delen av föremålet. För varje effektgrad utöver den första kan man öka ljusstyrkan hos föremålet så att ljuset räcker tre meter till, eller utöka varaktigheten med fem minuter.

2 LÅGA (F, K)

Elementarmagi
Personlig
1T3 SR

Magikern får en liten låga att slå upp ur tummen när han knäpper med fingrarna. Lågan kan antända brännbara ämnen men skadar inte magikern, såvida han inte fumlar.

3 FÖRSEGLA (F)

Elementarmagi
Beröring
Sx1 minuter

Denna besvärjelse binder samma kanterna på två ickelevande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: dörr — dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida osv. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Man kan naturligtvis slå sönder dem, men det är svårt eftersom FÖRSEGLA lägger till 20 KP till de som föremålen redan har. Varje extra grad lägger antingen 15 minuter till varaktigheten eller ger ytterligare 20 KP till det förseglade föremålet.

3 MÖRKER (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
S/4 minuter

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med sex meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lyses upp av formeln LJUS måste MÖRKRETs grad först övervinna LJUSets grad på motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad utöver den första kan man öka varaktigheten med fem minuter eller öka sfärens diameter med tre meter.

3 SKÖLD (F, K)

Elementarmagi
Personlig
Omedelbar

Besvärjelsen formar luften framför trollkarlen till en metallhård sköld som parerar en fysisk attack. Skölden har BV 4 (+2 per effektgrad utöver den första) och pareringen lyckas automatiskt.



4 FLAMMANDE HAND (F)

Elementarmagi
Beröring
1T3 minuter

Besvärjelsen gör att ena handen börjar flamma och ger 1T3 extra i skada per effektgrad på de slag man utdelar. Handen antänder även alla antändliga föremål som den kommer åt.

4 KALLA HANDEN (F, K)

Elementarmagi
S/2 rutor
Omedelbar

Från sin hand avfyrar magikern en köldstråle som kan riktas mot en varelse. När varelsen träffas ska den slå ett svårt FYS-slag (normalt FYS-slag för varelser som bor i mycket kalla klimat, t. ex. isbjörn eller frostalv). Tärningsslaget modifieras till offrets fördel av absorberingen hos dess naturliga skydd. Om slaget misslyckas skakar varelsen till av kraftiga köldrysningar och kan inte göra något annat innevarande SR. Om slaget lyckas blir köldrysningarna mindre, men varelsen får –4 på CL på allt den tar sig för innevarande SR.

6 BLIXT (F, K)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar

Den här besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör 1T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTar. Skadan dras från totala KP.

6 ELD (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. ELD åstadkommer tillräcklig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t.ex. ett papper. En första gradens ELD gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

Exempel: En fjärde gradens ELD kan ge en sfär som gör 4T6 i skada, eller två sfärer som gör 2T6 i skada, eller fyra sfärer som gör 1T6 i skada.

Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det kostar en effektgrad för varje ny sfär eller 1T6 extra i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller av besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

Om man använder det detaljerade stridsystemet drabbar skadan Totala KP.

6 ENERGISTRÅLE (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar

Detta är en magisk ljusstråle som trollkarlen riktar mot ett bestämt mål. För varje grad får målet 1T6 i skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

Om man använder det detaljerade stridsystemet minskas skadan till 1T3 per effektgrad.

6 FROST (F)

Elementarmagi
Sx10 minuter
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta. Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

Om man använder det detaljerade stridsystemet drabbar skadan Totala KP.

6 FÖRBANNA VAPEN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Denna besvärjelse sänker chansen att träffa med ett vapen med –1 CL per grad och sänker skadan det gör med –1 per grad. FÖRBANNA VAPEN påverkar FÖRTROLLA VAPEN (se denna besvärjelse för tillvägagångssätt). Den kan läggas på en sköld för att minska dess parerchanser. Sköldens BV påverkas inte.

6 FÖRTROLLA VAPEN

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen ökar chansen att träffa med ett vapen med +1 CL per grad och ökar skadan den gör med +1 per grad. Med ett förtrollat vapen kan man skada varelser som inte påverkas av normala vapen. En FÖRTROLLA VAPEN eliminerar upp till lika många grader av FÖRBANNA VAPEN som den själv har. Eventuella överblivna effektgrader har normal verkan på vapnet. Besvärjelsen kan läggas på en sköld för att öka dess parerchanser. Sköldens BV påverkas inte.

6 KNÄCKA (F, K)

Elementarmagi
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern kan skada ett ickelevande föremål. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting. SL får bestämma dessa tings brytvärden. Ett projektilvapen anses ha BV 10. Rustningar anses ha ett ett BV på dubbla absorberingsförmågan. En första gradens KNÄCKA minskar föremålets BV med tio poäng. För varje extra effektgrad ökar besvärjelsens effekt med två poäng. En fjärde gradens KNÄCKA förstör alltså 16 poäng. Magiska föremål får göra motstånd. KNÄCKA måste då med sin effektgrad övervinna effektgraden hos den besvärjelse som har den högsta effektgraden i det magiska föremålet.

6 ÖPPNA (F)

Elementarmagi
Beröring
Omedelbar

Denna formel öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får svärd att falla till marken ur skidan osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen.

7 VIGGFÅNGARE (F)

Elementarmagi
Personlig
Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas under pågående åskväder är det (E x trollkarlens höjd i meter över den omgivande terrängen) % chans att han träffas av en blixt (använd 1T100, om resultatet är mer än 100% träffas dock magikern automatiskt). Blixten ger 5T6 i skada. Åtta av dessa skadepoäng, +4 per effektgrad utöver den första, omvandlas till PSY-poäng. Resten får trollkarlen i fysisk skada. De extra PSY-poängen försvinner i en takt av ett per timme, om han inte använder dem.

Om någon kastar en SKINGRA på trollkarlen och lyckas övervinna hans PSY (ordinarie plus extrapoängen), försvinner de extra PSY-poängen, och trollkarlen får i stället lika mycket i skada.

8 VIRVELSKÖLD (F)

Elementarmagi
Personlig
Sx1 SR

Magikern skapar en kraftig luftvirvel omkring sig. Virveln har en diameter på ca 75 cm. Om magikern flyttar på sig följer skölden med. Den avvärjer inkommande projektiler som skulle ha träffat magikern. Om besvärjelsen effektgrad övervinner projektilens motståndsvärde på motståndstabellen stöts projektilen åt sidan och missar. Virvelskölden har samma effekt på projektiler som magikern avfyrar. Om skölden övervinner deras motståndsvärde missar de sina avsedda

mål. Virvelskölden kan påverka hur många projektiler som helst under en SR.

Om magikern står på en dammig, sandig eller snötäckt yta virvlar skölden upp stoft, vilket gör att det kan bli svårt att se genom den.

Besvärjelsen har ingen inverkan på närstridsvapen, utom på piska, som påverkas på samma sätt som ett projektilvapen.

VAPENTABELL

Projektil	Motståndsvärde
Arbalestlod	6
Armborstlod	6
Blåsrörspil	1
Bola	6
Kastkniv	4
Kastspjut	5
Kaststjärna	4
Kastyxa	5
Klippblock	9
Piska	2
Pil	4
Slungsten	7
Sten	5

9 FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (F)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Sx1 SR

Elementarer är ett slags inkarnationer av de fyra huvudsakliga elementen luft, eld, jord och vatten och de underordnade elementen ljus, mörker, köld och värme. Trollkarlen måste bestämma vilken sorts elementar han lär sig att frammana (de olika sorterna är alltså olika besvärjelser). Alla elementarer har följande grundegenskaper: PSY 3T6, SMI 3T6, STO 1T6. För varje extra effektgrad ökas STO med 1T6 och PSY med 1T6. SMI påverkas inte av effektgraden. De saknar FYS och INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmärksamhet. Elementarer kan påverkas av magi, men är immuna mot gift. Deras KP och STY är lika med deras STO. I övrigt har de olika elementarerna skilda egenskaper som beskrivs nedan. För att kunna frammana en viss sorts elementar måste trollkarlen ha tillgång till lite av dess element ur vilket elementaren kan uppenbara sig.

Den som använder denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han kan frammana. Då måste hans SKICKA BORT ELEMENTAR övervinna elementarens grad på motståndstabellen. Lyckas det försvinner elementaren omedelbart.

I strid deltar elementarerna som vanliga varelser. När man ska avgöra deras plats i turordningen använder man de vanliga reglerna. Detta gäller också när elementarer försöker förinta varandra. Vissa elementarer har attacker som fungerar som normal strid, t. ex gnomen.. Dessa attacker anses ha vapenlängd 0.

Luft — Sylfen

Sylfen är luftens elementarvarelse, som när den frammanas ser ut som en genomskinlig, vagt människolikande skepnad. Den kan:

1. Förflytta sig med en hastighet av maximalt 40 rutor per SR om den inte bär på något. Normal hastighet är tio rutor per SR.
2. Bära ett föremål genom luften fyra rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.
3. Bära meddelanden skrivna på papper 28 rutor per SR.
4. Blåsa omkull något genom att övervinna dess STO med sin egen STO på motståndstabellen.
5. Styra ett projektilvapen eller kastat vapen. CL ökar då med ett per grad, och skadan med 1T3 per grad.
6. Skadas inte av materiella vapen.
7. Förstöra en Salamander genom slag på motståndstabellen; sätt in Sylfens grad under aktiv och Salamanderns grad under motståndare, läs av och slå tärningen som vanligt.

Eld — Salamandern

En Salamander ser ut som en ödla av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av trollkarlen är den aldrig helt stilla. Den kan:

1. Svepa in ett mål i flammor som gör 1T6 i skada per grad. Rustningar och formeln SKYDD skyddar mot anfallet.
2. Tända eld på brännbara föremål som den vidrör.
3. Bli skadad av materiella vapen, men åstadkommer samtidigt 1T6 per grad i skada på alla vapen som träffar den.
4. Läka skador på sig själv genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärningar som för skador tillfogade av eld, men räkna det som antalet återställda KP.
5. Förstöra en Sylf eller en Glacial genom att med sin grad övervinna Sylfens eller Glacialens grad på motståndstabellen.
6. Hetta upp ett metallvapen så att det tillfogar 1T6 extra i skada (1T3 om alternativt stridssystem

används) om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad). Detta gör dock även 1T6 per grad i skada på vapnet .

7. Förflytta sig sex rutor per SR om den håller maximal hastighet.

Jord — Gnomen

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad och ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera. Den kan:

1. Slåss med "knytnäve", varvid den gör 1T4 per grad i skada. Dess CL är 6+2 per effektgrad.
2. Skadas av materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin PSYx5 eller lägre med 1T100 om han träffar — om detta inte lyckas tar hans vapen lika mycket skada som det gjorde på Gnomen.
3. Peka ut i vilken riktning närmaste metallfyndighet befinner sig. Trollkarlen måste dock bestämma vilken sorts metall det ska röra sig om.
4. Förstöra en Undin genom att med sin grad övervinna Undinens grad på motståndstabellen.
5. Ömsesidigt förinta kroppspoäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.
6. Förflytta sig maximalt sex rutor per SR.

Vatten — Undinen

En Undin uppträder som en pelare av vatten; ibland kan den även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten. Den kan:

1. Svepa in en varelse för att krossa och dränka den. Då gör den 1T8 i skada per SR.
2. Skadas av materiella vapen, men tar bara halv skada.
3. Bära ett föremål genom vatten maximalt åtta rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.
4. Skölja bort en Gnom genom att övervinna Gnomens grad med sin grad på motståndstabellen.
5. Ömsesidigt förinta sina och en Salamanders kroppspoäng tills en av dem är upplöst.
6. Hjälpa ett vapen att fungera lika bra under vatten som det gör på land.
7. Förflytta sig maximalt tio rutor per SR i vatten, en ruta per SR på land.

Mörker — Umbran

En Umbra uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av ett förtätat mörker. Den kan:

1. Förstöra en Luminal genom att övervinna Luminalens grad med sin egen på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Skapa en glob av mörker omkring sig. Denna glob har en radie på fem rutor per grad. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Eld förorsakar fortfarande brännskador även om man inte kan se den. Mörkersyn fungerar inte inom globen.
4. Angripa en levande varelse med skräck. Om Umbran sveper sig omkring en varelse och besegrar dess PSY med sin PSY på motståndstabellen drabbas offret av ett angrepp på skräcktabellen.
5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor per SR.
6. Se obehindrat i mörker.
7. Får dubbel skada av alla eldattacker.
8. Förorsaka 2T6 per grad i skada på salamander. När Umbran angriper behöver man inte slå för att träffa utan den träffar automatiskt.
9. Endast framkallas ur mörker eller skugga.



fortsättning på sid 27

STRID

TRÄFFOMRÅDESTABELL

Närstrid	Avståndsstrid	Träffområde
1–2	1–3	Vänster ben
3–4	4–6	Höger ben
5–8	7–9	Mage
9–11	10–11	Vänster arm
12–14	12–13	Höger arm
15–16	14–18	Bröstkorg
17–20	19–20	Huvud

MOTSTÅNDSTABELLEN

SVÅRIGHETSGRAD

Problem	SG
Mycket lätt	1
Lätt	5
Normalt	10
Svårt	15
Mycket svårt	20
Extremt svårt	25

MOTSTÅNDSTABELLEN

SG	Grundegenskapsvärde																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
osv																					

Slå under eller lika med det angivna värdet med 1T20 för att lyckas.
†: Automatiskt misslyckande
—: Automatisk framgång

ATT SKAPA EN ROLLPERSON

RASER

	Kostnad i BP	Rasernas modifikationer på grundegenskaperna						
		STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
Alv	25	–1	±0	+3	+3	±0	+2	8–14 (11)
Anka	0	–4	+2	+2	±0	±0	–3	3–6 (5)
Dvärg	25	+3	+2	±0	±0	±2	±0	4–9 (7)
Halvalv	15	±0	±0	+2	±0	±0	+1	7–16 (12)
Halvlängdsm.	15	–4	+3	+3	±0	+2	±0	3–6 (5)
Halvorch	10	+2	+2	–1	±0	±0	–3	8–18 (13)
Människa	10	±0	±0	±0	±0	±0	±0	8–18 (13)

TABELL ÖVER GRUNDEGENSKAPSKRAV

Yrke	Grundegenskapskrav						
	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
Bard			12			14	
Helare				12	12		
Krigare	14	12					
Lärd man				16			
Lönnmördare			14		12		
Magiker				12	14		
Munk				12	12		
Sjöfarare		12	12				
Riddare	14	12			12		
Tjuv			16				
Utbygdsjägare		12	12		12		

KOSTNAD FÖR GRUNDEGENSKAPER

Värde du vill köpa	Pris i BP
3	0
4	1
5	2
6	3
7	5
8	7
9	9
10	10
11	11
12	12
13	14
14	17
15	20
16	25
17	30
18	40

STORLEK

Önskad modifikation	Kostnad i BP
+1	2
+2	4
+3	6
+4	8
+5	10

Önskad modifikation	Extra BP
–1	+1
–2	+2
–3	+3
–4	+5
–5	+7

KROPPSPOÄNGSTABELL

Träffområde	Totala kroppspoäng								
	5–7	8–11	12–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40	+5
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Höger ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Vänster ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Mage	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Höger arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Vänster arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Huvud	3	4	5	6	7	8	9	10	+1

SKADEBONUSTABELL

STY+STO	SB
1–26	ingen
27–29	+1
30–32	+1T2
33–40	+1T4
41–50	+1T6
51–60	+1T10
61–80	+2T6
81–100	+3T6
101–140	+4T6
141–180	+5T6

TABELL FÖR FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA

STO+FYS+SMI	Förflyttning
0–11	7
12–20	8
21–29	9
30–38	10
39–47	11
48–56	12
57–65	13
66–74	14
75–83	15
84–92	16
för varje ytterligare +8	+1

Rasmodifikationer	
Anka	–2
Alv	+1
Dvärg	–2
Halvlängdsman	–2
Övriga	±0

SVÄRDSHAND

2T6+BP	Svärdshand
2–11	Höger
12–14	Vänster
15–18	Dubbelhänt
≥19	Ambidextriös

TABELL FÖR SOCIALT STÅND

2T6+BP	Socialt stånd
2	Egendomslös *(träl, slav, straffånge, tiggarmunk, livegen, galärslav)*
3–4	Lägre underklass *(tiggare, latrintömmare, gravgrävare)*
5–7	Högre underklass *(lärling, gesäll, novis)*
8–11	Lägre medelklass *(grovhantverkare, arbetande köpman, stadsvakt)*
12–16	Högre medelklass *(finhantverkare, köpman, präst, självägande bonde)*
17–22	Lägre överklass *(rådsman, hovfolk, hantverksmäster)*
23–29	Högre överklass *(borgmästare, skråmästare, gillesmästare, riksämbetsman)*
30–37	Lågadel *(riddare, friherre, baron, markis, jarl, biskop)*
≥38	Högadel *(greve, hertig, ,kardinal, prins, påve, kung, kejsare)*

TABELL FÖR STARTKAPITAL

2T6+BP	Startkapital
2	250 sm
3–4	500 sm
5–7	750 sm
8–11	1.500 sm
12–16	3.000 sm
17–22	5.000 sm
23–29	10.000 sm
30–37	20.000 sm
38–46	35.000 sm
47–56	50.000 sm
≥57	100.000 sm

BASCHANSER

Värde	BC
1–3	0
4–8	1
9–12	2
13–16	3
17–20	4
>20	5

ÅLDERSTABELL

	Ung	Mogen	Medel-ålders	Gammal
STY	–1	±0	–2	–5
FYS	+1	±0	–1	–3
SMI	+1	±0	–1	–3
INT	±0	±0	+1	+1
PSY	–1	±0	+2	+4
KAR	±0	±0	+1	+1
STO	±0	±0	±0	±0
EP	150	200	250	300
Startkapital	x1	x1,5	x2	x2,5
Max FV från start	13	15	17	19
Anka	16–20	21–40	41–60	61–80
Dvärg	21–40	41–155	151–250	251–400
Halvalv	30–40	41–70	71–100	101–130
Halvl.man	20–30	31–60	61–75	76–100
Halvorch	12–18	19–30	31–45	46–55
Människa	16–20	21–45	46–60	61–80

KOSTNADSTABELL FÖR ATT KÖPA FV

FV du har	FV du vill köpa: 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	21	24	27	31	35	39	44
1	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	15	17	20	23	26	30	34	38	43
2	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16	19	22	25	29	33	37	42
3	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	18	21	24	28	32	36	41
4	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	8	10	12	14	17	20	23	27	31	35	40
5	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	7	9	11	13	16	19	22	26	30	34	39
6	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	6	8	10	12	15	18	21	25	29	33	38
7	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	5	7	9	11	14	17	20	24	28	32	37
8	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	4	6	8	10	13	16	19	23	27	31	36
9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30	35
10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	6	8	11	14	17	21	25	29	34
11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	6	9	12	15	19	23	27	32
12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	7	10	13	17	21	25	30
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	5	8	11	15	19	23	28
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	6	9	13	17	21	26
15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	6	10	14	18	23
16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	7	11	15	20
17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	8	12	17
18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	8	13
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	9
20+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5

Multiplicera resultatet i tabellen med färdighetens grundkostnad för att få fram det antal EP det kostar att köpa ett FV.

KOSTNAD FÖR BESVÄRJELSER

Skolvärde	Grundkostnad
1–3	2
4–6	4
7–9	6
10–12	8
13–15	10
16–18	12
19–21	14
för varje ytterligare +3	+2

FÄRDIGHETSTABELL, PRIMÄRA FÄRDIGHETER

• Bluffa (KAR)	• Lyssna (INT)	• Spåra (INT)
• Finna dolda ting (PSY)	• Läsa/Skriva modersmål (spec./INT)	• Stjäla föremål (SMI)
• Första hjälpen (INT)	• Rida (SMI)	• Tala modersmål (spec./INT)
• Gömma sig (INT)	• Sjunga (KAR)	• Upptäcka fara (PSY)
• Hoppa (SMI)	• Slagsmål (STY)	• Värdera (INT)
• Klättra (SMI)	• Smyga (SMI)	• Övertala (KAR)
• Köpslå (KAR)		

FÄRDIGHETSTABELL, SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

	Bard	Hel	Kri	LMa	Löm	Mag	Mun	Sjö	Rid	Tju	Jäg
Vapenfärdigheter (var.)	1		x		1			3	5	2	3
Tala främ. språk (INT)	2	2	1	4	1	3	3	3	1	1	1
L/S främ. språk (INT)	1	1		4		3	3	1	1		
Administration (INT)	x			x	x				x	x	
Akrobatik (SMI)	x				x			x		x	
Alkemi (INT)		x		x		x					
Astrologi (INT)				x		x					
Avväpna (SMI)			x				x		x		
Buktala (PSY)	x									x	
Bärsärkagång (PSY)			x								
Dans (SMI)	x							x	x		
Djurhelning (INT)		x				x	x				x
Djurträning (PSY)	x					x			x		x
Dolk (SMI)	x		x	x	x			x	x	x	x
Dra vapen (SMI)			x		x				x	x	
Drogkunskap (INT)		x		x		x	x				x
Förfalskning (INT)	x			x	x		x			x	
Geografi (INT)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Geologi (INT)				x							x
Giftkunskap (INT)		x		x	x	x	x			x	x
Hantera fällor (SMI)					x					x	x
Hantverk (var.)	1	1	1				1	1			1
Hasardspel (PSY)	x		x	x	x			x		x	
Heraldik (INT)	x			x			x		x		
Historia (INT)	x			x			x		x		
Hypnotisera (PSY)	x	x			x					x	
Gyckelkonster (SMI)	x							x		x	
Knopar (SMI)	x				x		x	x		x	x
Kulturkännedom (INT)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
K. om demoner (INT)		x		x		x	x				
K. om magi (INT)		x		x		x	x		x		
K. om odöda (INT)		x		x		x	x		x		
Känna magi (PSY)						†					
Låsdyrkning (SMI)	x				x					x	
Läkekonst (INT)		x					x				
Läppläsning (INT)	x									x	
Mag. kanal. (PSY)						x					
Magiskolor (INT)	—	—	—	—	—	x	—	—	—	—	*
Massage (SMI)		x					x				
Muta (KAR)	x				x			x		x	
Målning (SMI)	x						x		x		
Navigation(INT)								x			
Orientering (INT)		x						x			x
Räkning (INT)				x		x	x		x	x	
Schack & bräd.(INT)	x			x				x	x		
Simma (SMI)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Sjökunnighet (INT)								x			
Skådespeleri (KAR)	x				x					x	
Spela instrum.(KAR)	x						2	2	2	2	
Språkkunskap (INT)	x	x		x		x	x		x		
Spå väder (INT)								x			x
Stavhopp (SMI)					x			x		x	
Stridskonster (SMI)			x		x		x				
Teckenspråk (INT)					x					x	
Trästav (SMI)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Två vapen (SMI)			x						x		
Undre världen (INT)					x			x		x	
Zoologi (INT)		x		x		x	x				x
Änterhake (SMI)					x			x		x	
Örtkunskap (INT)		x		x		x	x				x
Överlevnad (INT)		x									x
	Bard	Hel	Kri	LMa	Löm	Mag	Mun	Sjö	Rid	Tju	Jäg

*: Se utbygdsjägarens yrkesförmåga. †: Se denna färdighet för förklaring.

Ljus — Luminalen

En Luminal uppenbarar sig som en glob av klart skinande ljus. Den kan:

1. Förstöra en Umbra genom att övervinna Umbrans grad med sin egen på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta område har en radie på fem rutor per grad.
4. Blända varelser. Alla varelser som ser mot en Luminal måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas de blir de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk måste slå ett svårt PSY-slag. En bländad varelse förlorar temporärt synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.
5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor per SR.
6. Är immun mot alla former av eldattacker och kan inte skadas av en salamander. Å andra sidan kan en salamander inte bländas av en Luminal.
7. Endast framkallas ur en ljuskälla av något slag. Dagsljus kan betraktas som en ljuskälla. Månljus räcker också, däremot inte stjärnljus.

Köld — Glacialen

En Glacial uppenbarar sig som en människoliknande skepnad, med blå hud och buskigt vitt hår och skägg. Kring en Glacial virvlar ständigt en iskall brusande vind fylld med yrande snö. Den kan:

1. Krama en varelse och ge den köldskador (1T4 per grad). CL=8+E.
2. Skadas av materiella vapen. Alla järnvapen får rostskador av att träffa en Glacial. Deras brytvärde minskas med ett för varje träff. Ett järnvapen med egg får dessutom skadeförmågan minskad med ett varje gång det träffar Glacialen.
3. Förstöra en salamander genom att övervinna dess grad med sin på motståndstabellen.
4. Är immun mot alla former av köldattacker.
5. Får dubbel skada av alla eldattacker.
6. Förflyttar sig med en hastighet av 6 rutor per SR, 10 rutor per SR om omgivningens temperatur är noll grader eller lägre.
7. Framkallas ur ett fast material som har en temperatur av noll grader eller lägre.
8. Bana väg genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 meter hög och 1,5 meter bred, med en hastighet av en ruta per SR.
9. Kyla ner ett metallvapen så att det gör 1T4 per grad extra i skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje grad är det 5% (1/20) chans att vapnet splittras vid första träffen i det nedkylda tillståndet. Mithrilvapen splittras inte av denna orsak. Nedkylningen varar i 1T4+5 SR efter Glacialens beröring.
10. Påverka alla levande varelser inom 2 rutors radie genom sin starka kyla. Alla varelser inom denna radie måste klara ett svårt FYS-slag. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka kyla som råder kring Glacialen.
11. Förstöra en Therm genom att övervinna dess effektgrad med sin på motståndstabellen.

Värme — Thermen

En Therm uppenbarar sig som ett genomskinligt klot av värme som får luft att dallra oroväckande. Svepande heta vindar blåser alltid omkring den som får blommor och gräs att förtorka. Klotet har ingen egentlig substans. Thermen kan:

1. Svepa in en varelse och ge den värmeskador (1T4 per grad). CL=8+E.
2. Endast skadas av magiska vapen eller magi. Vanliga vapen får sina brytvärden minskade med ett för varje träff. Det är 5% chans per E att ett trävapen fattar eld.
3. Förstöra en Glacial genom att övervinna dess effektgrad med sin på motståndstabellen.
4. Är immun mot alla former av värmeattacker (t ex ELD).
5. Får dubbel skada av alla köldattacker.
6. Förflytta sig flygande med en hastighet av 15 rutor per SR.
7. Frammanas ur en värmekälla (t ex en lägereld).
8. Bana väg genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 m bred.
9. Värma ett metallvapen så att det gör 1T4 per E i extra skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje effektgrad är det 5% chans att vapnet smälter ihop och blir oanvändbart. Mithrilvapen påverkas dock ej. Upphettningen varar i 1T4+5 SR efter Thermens beröring.
10. Påverka alla levande varelser inom två rutors radie genom stark hetta. Alla varelser inom denna radie måste slå ett svårt FYS-slag för att undvika överhettning. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka värmen.

10 ASTRALVAPEN (F)

Elementarmagi
S/2 rutor
Sx1 SR

Magikern frammanar ett vapen av valfri typ, uppbyggt av blåskimrande magisk energi. Vapnet måste vålla sin skada genom en skärande egg, t. ex. ett svärd eller ett spjut. Det krävs en effektgrad per kg som ett riktigt vapen av den aktuella typen väger (avrunda uppåt).

Astralvapnet räknas som magiskt, det vållar två poäng mindre skada än det verkliga vapnet, det hanteras med den vanliga färdigheten för just det vapnet och det väger ingenting.



11 EXPLOSION (F, K)

Elementarmagi
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern framkallar en eld- och ljusexplosion på valfri plats inom räckvidden. EXPLOSIONen ger fem i skada per effektgrad (dras från totala KP) på alla som står inom E meter från EXPLOSIONens centrum. För de som står längre bort minskar skadan med ett för varje ruta. Även magikern kan komma att drabbas av skador. Alla som ser explosionen (inklusive magikern) blir, om de inte skyddar sig, tillfälligt förblindade nästa SR. En förblindad person behandlas som om han befann sig i mörker.

MENTALISM

1 SPRÅNG (K)

Mentalism
Beröring
S/4 SR

Den förhäxade kan ta ett jättesprång utan ansats. Han kan hoppa upp till fyra meter vågrätt och två meter lodrätt per effektgrad. När han landar måste han klara ett Normalt SMI-slag för att inte förlora balansen.

3 MOTSTÅNDSKRAFT

Mentalism
Beröring
Sx1 minuter

Formeln skyddar mot ELD, FROST och andra skador genom hetta eller kyla. För varje grad reduceras den skada man skulle fått av hettan/kylan med ett poäng. Om man träffas av flera värme- eller köldbaserade attacker under samma SR tar MOTSTÅNDSKRAFTen bort en poäng per grad från skadan från varje anfall.

Exempel: Zot träffas under en och samma SR av ett anfall från en Salamander som gör fem poäng i skada, en sju poängs FROST och drakflammor som gör ytterligare tio poängs skada. Totalt skulle alltså Zot förlora 22 KP. Men om Zot skyddas av en tredje gradens MOTSTÅNDSKRAFT blir var och en av de tre skadorna tre poäng mindre, och Zot förlorar endast 13 KP.

4 LEVITATION

Mentalism
Personlig
Sx1 minuter

Besvärjaren får förmågan att stiga rakt upp i luften, fem meter per effektgrad. Förutom sin egen kropp kan han ta med sig upp till 50 kg på luftfärden. Denna förmåga gör inte att man kan flyga fritt, det enda som händer är att man stiger rakt upp. Med hjälp av diverse utrustning och andra övningar kan man kanske även förflytta sig i sidled, till exempel genom att ta med sig något som kan fungera som ett segel om det blåser. Magikern kan också gå med händerna längs ett tak.

5 KÄNSLOLÄSNING

Mentalism
Sx2 rutor
S/4 SR

Med denna besvärjelse kan magikern, under varaktigheten, avläsa en annan varelses känslor och känslostämningar utan att varelsen behöver vara medveten om det. På detta vis kan man, om besvärjelsen lyckas, omedelbart få reda på om varelsen är vänligt eller fientligt inställd.



6 LYFT

Mentalism
Sx4 rutor
Sx1 minuter

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar tre poäng STO hos målet. Om besvärjelsen är tillräckligt stark för att påverka hela målets STO, kan trollkarlen lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Föremålet flyger med två rutor per SR. Varje grad utöver den första ökar föremålets maxfart med en ruta per SR. Trollkarlen kan även lägga formeln på sig själv och använda den för att flyga. Om målet är en levande varelse som inte vill LYFTas måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål — även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas för att besvärjelsen ska kunna lyfta det blir fallhöjden tre meter. Formeln har ingen effekt alls om det fattas mer än fyra grader.

Exempel: Ett föremål med STO 13 faller tio meter. En trollkarl använder en fjärde gradens LYFT för att bromsa det. Den formeln skulle kunna lyfta 4x3=12 poäng STO. Det fattas alltså en grad för att den skulle kunna lyfta föremålet. Då faller föremålet med samma hastighet som om fallhöjden vore tre meter (och skadas eller åstadkommer skada därefter).

LYFT kan förflytta fordon som vagnar och slädar på marken om en grad används för varje sex poängs STO hos fordonet.

6 SKYDD

Mentalism
Sx2 rutor
S/4 minuter

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på motståndstabellen för att SKYDD ska fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

6 TANKEÖVERFÖRING

Mentalism
Sx10 rutor
Sx1 SR

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte (det är inte ett krav). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.

7 VATTENANDNING

Mentalism
Beröring
Sx1 timmar

Den förhäxade kan andas under vatten utan problem. Han kan dyka hur djupt som helst utan problem och riskerar inte att drabbas av dykarsjuka. Han kan fortfarande andas luft.



8 FLYGA

Mentalism
Beröring
S/4 timmar

Den förhäxade får förmågan att flyga fritt i luften med en hastighet av Ex5 rutor. Vidare krävs det en effektgrad för varje 20 STO hos den förhäxade utöver de första 20 STO.

8 LÄDERHUD

Mentalism
Personlig
Sx1 timmar

Magikern kan förändra sin hud så att den blir hård, läderartad och antar en brunaktig färg, vilket ger honom ett naturligt skydd på 2 poäng. om han redan har skydd av något slag adderas det skyddets absorberingsförmåga med LÄDERHUDens. På grund av de kosmetiska förändringarna så minskar magikerna KAR och KAR-baserade färdigheter med 2 under besvärjelsens varaktighet.

8 MÖRKERSYN

Mentalism
Beröring
Sx1 timmar

Den förhäxade får förmågan att se värmestrålning. Detta innebär att han kan uppfatta saker som en temperatur som avviker från bakgrundens, t. ex. alla varmblodiga varelser. Mörkersyn ger en otydligare bild än normal syn. Den sätts också ur spel av normalt ljus eller starka värmekällor i närheten.

9 OSYNLIGHET

Mentalism
Beröring
Sx1 minuter

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör sex poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varelse kan denne inte göra något annat än att prata och gå. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, bryts besvärjelsen.

9 SYN

Mentalism
Personlig
Sx1 SR

Magikern kan se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området i fråga. Om magikern inte känner till området måste det befinna sig inom 30 m. För varje grad utöver den första kan trollkarlen se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon mottaga en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet. Varje grad ger även 10% chans att få reda på det eller de magiska ord som aktiverar ett magiskt föremål. Trollkarlen kan dock bara försöka detta en gång per föremål, tills hans förmåga med SYNen stigit.

10 ELCHOCK (F, K)

Mentalism
Beröring
Omedelbar

Magikern presterar en elektrisk urladdning som skadar alla som magikern berör eller som rör vid magikern. Elchocken ger 1T4 i skada per effektgrad. Skadan absorberas normalt av icke-metalliska rustningar, medan metallrustningar bara absorberar hälften mot normalt.



11 TANKELÄSNING

Mentalism
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Med denna besvärjelse kan magikern läsa en annan intelligent varelses tankar. Offret märker inget.

12 KONTROLLERA PERSON

Mentalism
Sx4 rutor
Sx1 SR

Denna formel gör att trollkarlen kan kontrollera en intelligent, humanoid varelse (inte djur) per effektgrad. Han måste först övervinna offrets/offrens PSY genom slag på motståndstabellen. Han kan få varelsen att utföra alla kroppsrörelser som den normalt skulle kunna göra. Dock kan han inte få den att utföra självständiga handlingar som kräver att varelsen tänker själv. Om det är en annan magiker kan man inte få honom att använda magi. Man kan heller inte få en KONTROLLERAd varelse att begå självmord.

Så snart trollkarlen vill att en/flera KONTROLLERAde varelse(r) ska göra något annat än att falla ihop, måste han koncentrera sig på dem hela tiden. Han kan då inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t. ex. av att han tvingas slåss eller blir skadad, faller offret/offren i djup sömn. Ett insomnat offer vaknar och återfår sin självkontroll så snart han lyckas slå sin FYS eller lägre med 1T100 (ett slag får göras per SR).

12 TELEPATI

Mentalism
Special
Sx1 minuter

Magikern kan kommunicera i tanken med en annan intelligent varelse, oavsett hur långt från magikern denne befinner sig. Magikern måste dock känna personen till namnet för att kunna upprätta kontakten. För varje extra effektgrad kan magikern ha kontakt med ytterligare en person. De personer som magikern kommunicerar med kan inte kommunicera med varandra, utan all kommunikation måste gå via magikern, som fungerar som en telepatisk telefonväxel.

12 TELEPORTERA

Mentalism
Beröring
Omedelbar

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl, högst 100 meter bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

13 MAGISK SYN

Mentalism
Beröring
Sx1 minuter

Besvärjelsen ger den förhäxade förmåga att se föremål eller varelser som naturligt är osynliga (till exempel älvor) eller som har blivit osynliga på grund av magi (till exempel OSYNLIGHET). Den ger också immunitet mot besvärjelser som försämrar synförmågan.

14 ORÄDD

Mentalism
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade behöver inte slå på skräcktabellen, oavsett vad han möter.

VAPEN OCH RUSTNINGAR



VAPEN OCH TEKNIKER SOM KRÄVER SPECIALREGLER

SPJUTATTACK FRÅN GALOPPERANDE HÄST

När man utför en spjutattack från hästryggen och har haft en ansats på minst 15 meter får man använda hästens SB i stället för sin egen, eftersom man har tillgång till hästens rörelseenergi i anfallet. Om man anfaller en beriden motståndare finns det en viss chans att vräka sin fiende ur sadeln. Om de antal poäng skada vapnet förorsakade (inklusive SB) övervinner den träffade ryttarens STO på Motståndstabellen. kastas han 1T4 meter ur sadeln. Om offret befinner sig på marken kastas han omkull.

SPJUT MOT SPRINGANDE VARELSER

Använder man ett spjut mot en varelse som kommer springande kan man försöka sätta vapnets bakända i marken och spetsa varelsen på spjutet. Detta fungerar som en vanlig attack under stridens första SR (se avsnittet om vapenlängdens inverkan i strid). Om attacken lyckas gör vapnet vapnet sin normala skada plus målets skadebonus. Från och med stridens andra runda övergår man till att slåss på vanligt vis.

KÄTTINGVAPEN

Dessa vapen (stridsslaga och stridsgissel) är svåra att parera eftersom kättingen kan slå runt vapen och sköldar. Den som försöker parera ett sådant vapen har därför CL halverad. Vapnen är dock svåra att hantera, och om man slår 18, 19 eller 20 på anfallsslaget så innebär detta automatisk miss med risk för fummel. Man skall då slå 1T20 — är resultatet högre än FV så har man fumlat ('20' är alltid fummel).

PISKA

För piskor gäller samma regler som för kättingvapen (se ovan). Man kan dessutom använda en piska för att rycka ett enhandsvapen ur händerna på en motståndare. Detta måste man i så fall uppge innan anfallsslaget. Om anfallet lyckas och träffar svärdsarmen skall man slå STY mot STY på Motståndstabellen. Om försvararen förlorar så har han tappat sitt vapen, som landar 1T4 rutor bort.

BLÅSRÖR

En pil från ett blåsrör gör ingen skada på KP, utan måste vara förgiftad för att kunna orsaka någon skada. För att se om den tränger in ihuden slår man 1T8 — om resultatet är högre än rustningens absorbering så har den trängt in och giftet kan ha effekt.

AVSTÅNDSVAPEN

Miss av avsett mål

Om ett avståndsvapen missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än maximala räckvidden). Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om missilen träffar något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara 1,5 meter (1 ruta) bred.

Rörligt mål

Om man beskjuter ett mål som flyger eller springer (SL:s bedömning) har man halverad CL (avrunda uppåt). Denna halvering görs innan man lägger på några andra modifikationer.

Avstånd

Avståndet mellan skytten och målet påverkar träffsannolikheten för avståndsvapen av alla slag. Om man anfaller ett mål som befinner sig närmare än halva vapnets räckvidd blir det inga avdrag för avståndet. Om målet befinner sig på mellan halva och tre fjärdedelar av räckvidden minskas träffchansen med 5. Om målet befinner sig på mellan tre fjärdedelar och hela räckvidden minskas träffchansen med 10.

Det går inte att skjuta längre än vapnets räckvidd.

Vind

Det är svårt att träffa ett mål med ett projektilvapen om det blåser för mycket från vissa håll. Om SL orkar så kan han dra bort –1 från CL för varje m/s som det blåser, om vinden kommer in bakifrån eller från sidan mot skytten. Motvind påverkar inte CL, men vapnets räckvidd minskar med [vindstyrka i m/s] x 2%

BRYTVÄRDE (BV)

I strid så kan ett vapen skadas så mycket att det går sönder efter ett tag. Detta representeras av att alla vapen och sköldar har ett brytvärde (förkortas BV). BV kan minskas på två sätt.

- Om man misslyckas med en attack och försvararens parering lyckas slår man ändå normal skada (glöm inte SB:n!) — om skadan är högre än anfallarens vapens BV så minskas detta med 1. Om brytvärdet når noll så går vapnet sönder och kan inte användas längre.
- Om man lyckas med en attack och försvararens parering lyckas slår man ändå normal skada (glöm inte SB:n!) — om skadan är högre än försvararens vapens BV så minskas detta med 1. Om brytvärdet når noll så går vapnet sönder och kan inte användas längre. Skada tillfogas motståndaren som vanligt, men blir en poäng lägre.

Med hjälp av färdigheten Smide kan man laga skadade metallvapen. Det nya BV:t kan dock inte bli högre än smedens FV i Smide och givetvis inte högre än normalt.

UNDANTAG FRÅN BRYTVÄRDEN

Spjut, pikar, trästavar och naturliga vapen kan inte skada ett parerande vapen. Man kan inte parera med projektilvapen och de har därför inga brytvärden. Om ett projektilvapen av någon anledning träffas går det omedelbart sönder.

HANTERING

Du hanterar de flesta vapen med en hand, vilket lämnar den andra fri för t. ex. en sköld. Vissa vapen måste dock fattas med två händer. Detta gäller bl. a. alla projektilvapen.

Vid varje vapen står ett STY-krav. För att kunna hantera vapnet med en hand krävs att din STY är högre än eller lika med STY-kravet. Är STY-kravet högre än din STY måste du använda två händer. Är STY-kravet mer än din STYx2 orkar du inte använda det överhuvudtaget i strid. Du orkar på sin höjd använda det som bödelsverktyg.

Om ett avståndsvapens STY-krav är högre än din STYx2 orkar du inte spänna det. Om en skölds STY-krav är högre än din STY orkar du inte parera med den i strid, utan den hänger bara och skyddar sköldbenet från projektiler.

Om du använder ett vapen med två händer, trots att du kan använda det med en hand, ökar skadan med 1T2. Du kan inte hålla vapnet med en hand och parera med den andra, och sedan plötsligt greppa det med två händer när du skall anfalla. Du kan heller ***aldrig*** använda ett vapen med två händer om du använder sköld.

VAPENTABELLER

PROJEKTILVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Laddningstid	Vikt i kg	Pris i sm
Liten båge	1T4+1	10*	135 m	0 SR	1,5	150
Kortbåge	1T6+1	18*	135 m	0 SR	2	400
Långbåge	1T8+1	30*	180 m	0 SR	3	700
Sammansatt båge	1T10+1	30*	180 m	0 SR	3,5	1.000
Slunga	1T6	10*	90 m	0 SR	0,5	40
Stavslunga	1T8	22*	120 m	1 SR	2	80
Blåsrör	spec.	2*	20 m	0 SR	0,5	80
Lätt armborst	2T4+2	26*	150 m	3 SR	5	1.300
Tungt armborst	2T6+2	28*	225 m	6 SR	6	2.250
Arbalest	3T6+3	32*	250 m	12 SR	8	4.000

* Alla projektilvapen måste användas med två händer.

KASTVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt i kg	Pris i sm
Kastspjut	1T6+1	7*	STY rutor	1	120
Kastkniv	1T4+1	3*	STY rutor	0,5	100
Kastyxa	1T6+2	11*	STY rutor	3	90

* Kastvapen kan bara användas med en hand.

OBEVÄPNADE STRIDSKONSTER

Namn	Skada	STY-krav	Längd
Normalt slag*	1T3	1	0
Dubbelslag	1T3	1	0
Normal spark*	1T6	1	0
Dubbelspark	1T6	1	1
Krosslag	1T6	1	0
Hoppspark	1T8	1	1
Rundspark	1T8	1	0

*Använd antingen FV i stridskonsten eller FV i Slagsmål.

NÄRSTRIDSVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris i sm
Knogjärn el. stålhätta	+1	1	0	0,5	—	20
Parerdolk	1T4+1	1	0	0,5	13	80
Dolk	1T4+1	1	0	0,5	9	70
Klubba	1T6	5	0	1	7	20
Spikklubba	1T6+1	5	0	1	7	30
Kortsvärd	1T6+1	7	0	2	15	400
Kortspjut2)	1T6	7	1	2	11	90
Trästav	1T6	7*	0	2	7	100
Korpnäbb	1T8	7	0	2	15	600
Kroksabel	1T8+2	9	0	3	15	650
Piska	1T2	9	1	3	3	120
Handyxa	1T6+1	9	0	3	11	60
Hjälmkrossare	1T8+1	11	0	4	15	700
Stridshammare	1T6+2	11	0	4	15	850
Stridsyxa	1T8+2	11	0	4	11	450
Långspjut2)	1T10	11*	2	4	11	300
Bredsvärd	1T8+1	13	0	4,5	15	1.000
Stridsgissel	1T10	13	0	4,5	11	1.250
Morgonstjärna	1T8+2	13	0	4,5	11	1.500
Treudd	3T6–2	15	1	5	11	1.000
Bastardsvärd	1T10+1	17	0	5,5	15	2.500
Stor träklubba	2T4	21	0	6	11	50
Stor spikklubba	2T4+1	21	0	6	11	70
Stridsslaga	1T10+1	25	0	6,5	11	1.500
Skäggyxa	2T8+1	25	0	6,5	11	1.100
Pik	2T8–1	25*	3	6,5	11	1.900
Lans	2T8	25*1)	2	6,5	15	650
Partisan2)	2T8+2	27*	1	7	11	1.400
Spetum2)	2T8+1	27*	1	7	11	1.250
Glav2)	2T10	27*	1	7	11	1.600
Pålyxa2)	3T6	29*	1	7,5	11	1.150
Hillebard2)	3T6+1	29*	1	7,5	11	1.900
Tvåhandsyxa	2T10+1	31*	1	8	11	1.900
Tvåhandssvärd	2T10+2	31*	1	8	15	3.500

* Dessa vapen kan aldrig användas med en hand.
1) Du kan använda en tornerlans med en hand om du är beriden och kilar fast lansen under armen.
2) Dessa vapen kan användas som trästavar. STY-kravet är dock detsamma.

RUSTNINGAR

Rustningar är olika slags tillverkade skydd som en varelse kan bära, t. ex. ringbrynja, hjälm eller harnesk. naturligt skydd är inbyggt; det kan t. ex. röra sig om tjock päls eller läderhud.Rustningar och naturliga skydd absorberar automatiskt ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. De kan skydda mot hur många angrepp som helst under en SR.

Om en person både har naturligt skydd och en rustning så läggs deras absorberingsförmåga samman när man beräknar skadan. Man kan bara ha en slags rustningsdel på en kroppsdel.

Nitläder är vanligt läder med metallnitar tätt fästade över hela underlaget.

Härdat läder är läder som doppats i smält vax som sedan fått stelna. Kan inte användas i extremt varma klimat.

Ringbrynja anses i den nedanstående uppräkningen även bestå av den obligatoriska, underliggande tygpolstringen.

Förstärkt ringbrynja består av ringbrynja som förstärkts med läderremsor som dragits genom raderna av ringar.

Fjällpansar består av metallplåtar fastsydda på ett underlag av tyg eller läder och som överlappar varandra.

Lamellerad rustning består av metallplattor som lagts kant i kant och sedan fästs vid ett underlag av tyg eller läder.

I *helrustningen* av metall ingår även underliggande tygpolstring samt ringbrynja i de rörliga lederna.

Laminerad rustning består av metallplåtar fastsydda på ett underlag av tyg eller läder och som lagts på varandra, d. v. s. i dubbla lager.

RUSTNINGSVIKTER

Alla vikter som anges i tabellen nedan är för en normalbyggd krigare (STO 13, FYS 13, STY 13). Du måste modifiera dem med ända upp till 50% ifall du avviker drastiskt från dessa värden. Använd nedanstående tabell som riktlinje:

STO+STY+FYS	Viktmodifikation
-8	-70%
9-11	-60%
12-14	-50%
15-17	-40%
18-20	-30%
21-26	-20%
27-33	-10%
34-39	±0%
40-45	+10%
46-51	+20%
52-57	+30%
58-63	+40%
64-69	+50%
+6	+10%

Exempel: En krigare med STY 17, FYS 15 och STO 16 får sin rustningsvikt ökad med 20% (17+15+16=48). Antag att han bär en förstärkt ringbrynjehauberk (normalt 48 kg). Den modifierade vikten blir då (48x1,2=57,5 kg).

Priset påverkas inte av ökad vikt, eftersom själva materielkostnaden endast är marginell. Det är arbetet som kostar, och det är inte mycket mera arbete att göra en stor rustning än en liten.

SKÖLDAR


Normandisk långsköld


Scutata (romersk sköld)


Liten rundsköld


Stor rundsköld


Targ (bucklare)


'Vanlig' sköld


Pavise

RUSTNINGSTABELL

Namn (kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris i sm
HJÄLM (HUVUD)			
Tyghuva	1	0,5	25
Läderhuva	2	0,5	80
Nitläderhuva	3	1	180
Ringbrynjehuva[1]	4	4	300
Öppen metallhjälm	6	4	500
Ö. metallhjälm m. visir	6	6	1.500
Tunnhjälm[2]	8	6	1.000
ARMSKYDD (ARM)[3]			
Tjockt tyg	1	2	50
Läder	2	3	250
Nitläder	3	5	500
Härdat läder	4	3	750
Lamellerad	6	5,5	950
Metall	7	6	1.350
Laminerad	8	8	1.200
BENSKYDD (BEN)[3]			
Tjockt tyg	1	3	80
Läder	2	4	400
Nitläder	3	6	750
Härdat läder	4	5	1.150
Lamellerad	6	6	1.550
Metall	7	7	1.850
Laminerad	8	9	1.600
HARNESK (BRÖSTKORG OCH MAGE)			
Tjockt tyg	1	2	130
Läder	2	3	600
Nitläder	3	4	1.150
Härdat läder	4	4	1.500
Ringbrynjeskjorta[1]	5	10	1.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	15	1.150
Fjällpansar	6	14	1.500
Lamellerad	6	10	1.550
Metall	7	12	1.900
Laminerad	8	15	1.800
BRYNJA (BRÖSTKORG, MAGE, ARMAR)[4]			
Ringbrynja[1]	5	16	2.000
Förstärkt ringbrynja[1]	6	24	2.500
BRYNJEHOSOR (BEN)			
Ringbrynja[1]	5	15	2.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	22,5	3.250
HAUBERK (HELA KROPPEN UTOM HUVUD)[4]			
Ringbrynja[1]	5	32	3.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	48	4.500
HELRUSTNING (HELA KROPPEN UTOM HUVUD)			
Metall	8	25	5.100

1) Sår kan inte bli infekterade
2) –5 på CL på Finna dolda ting och Upptäcka fara
3) Pris och vikt gäller per par
4) Ringbrynjehuva kan ingå. Lägg i så fall till *3 kg* till vikten och *200 sm* till priset.

Hela rustningar

Om man inte använder träffområden kan man använda följande tabell. Dessa rustningar antas täcka hela kroppen.

Typ	Absorbering	Vikt i kg	Pris i sm
Tjockt tyg	1	7,5	275
Läder	2	11	1.300
Nitläder	3	16	2.500
Härdat läder	4	13	3.500
Ringbrynja	5	35	3.700
Förstärkt ringbrynja	6	51	4.700
Hel lamellerad rustning	7	28	6.000
Hel metallrustning	8	31	6.000
Hel laminerad rustning	9	38	5.600

Allmänna kommentarer

Tänk på att man aldrig, under några omständigheter, kan simma i metallrustning, och att en person som försöker sova i rustning med 99% säkerhet kommer att få en sömnlös natt.

Fjällpansar och metallrustningar klirrar när man rör sig, vilket halverar CL på att Smyga. Alla metallrustningar är också mycket tunga, vilket halverar CL på Klättra. Färdigheterna Akrobatik, Hoppa och Stavhopp är också bara att glömma så länge man bär metallrustning.

Att ta på sig en rustning kräver ofta mycket tid. För en ostörd person tar det tre minuter per rustningsdel (två minuter med hjälp). En helrustning anses bestå av tio delar. Om man inte har tillgång till ljus så tar det dubbelt så lång tid.

SKÖLDAR

Att parera med en sköld går till på exakt samma vis som att parera med ett vapen. Den stora skillnaden är att man måste lära sig en speciell färdighet (Två vapen) för att kunna använda ett vapen i varje hand, medan man utan problem kan använda ett vapen i svärdshanden och en sköld i sköldhanden.

PARERING AV KASTVAPEN

Sköldar kan användas för att parera kastvapen under förutsättning att sköldbäraren ser kastaren utföra kastet. Det fungerar då som en normal parering. I andra situationer hinner försvararen inte förbereda sig. Pilar, skäktor och slungstenar är alltför snabba för att kunna pareras.

SKÖLDAR OCH PROJEKTILER

Även om man inte har möjlighet att parera en projektil finns det en viss chans att den träffar skölden. Detta förutsätter att skölden vätter åt det håll som projektilen kommer ifrån. Om en person har skölden framför sig och skytten står bakom honom hjälper inte skölden.

Beroende på vilken sköld man har skyddas olika kroppsdelar:

Sköldtyp	Skyddar
Targ (bucklare)	Sköldarm
Rundsköld, liten	Sköldarm
Rundsköld, stor	Sköldarm + mage + bröstkorg
Långsköld (normandisk)	Sköldarm + bröstkorg + 'sköldben'
Vanlig sköld (trekantig)	Sköldarm + bröstkorg
Scutata (romersk sköld)	Sköldarm + mage + bröstkorg
Pavise (bågskyttesköld)	Sköldarm + mage + bröstkorg + 'sköldben'

SKÖLDAR OCH BRYTVÄRDEN

Sköldar har brytvärden precis som vapen. Brytvärdet sjunker också på samma sätt.

SKÖLDTABELL

Sköldtyp	STY-krav	BV	Vikt i kg	Pris i sm
Targ (bucklare)	1	9	1	500
Rundsköld, liten	3	9	2	650
Rundsköld, stor	11	11	7	1.000
Långsköld (normandisk)	7	11	6	900
Vanlig sköld (trekantig)	7	11	6	850
Scutata (romersk sköld)	7	13	8	1.100
Pavise (bågskyttesköld)	18	11	16	900
Läderöverdrag	+2	+2	+2	+250
Metallskoning	+3	+3	+3	+500

VAPEN OCH RUSTNINGAR AV OVANLIGA MATERIAL

TRÄ

Trä används normalt bara till klubbor och påkar. I mycket primitiva kulturer förekommer spjut och pilar med spetsar som bara är vässade. Skada och BV minskas därför med 3.

STEN

Många primitva kulturer har stenvapen. Följande vapen kan tillverkas av sten: dolk, hjälmkrossare, spjut och pil. Skadan för dessa vapen är normal, men BV minskas med 4. Det krävs minst FV B4 i Stenhuggning för att kunna framställa stenvapen.

BRONS

Brons är en legering av koppar och tenn och var den viktigaste metallen innan man upptäckte järn. Alla vapen och rustningar kan tillverkas av brons. Vapen med skärande egg samt stickvapen och pilspetsar får sin skada minskad med 1. BV för alla vapen minskas med 2. Rustningar av brons får sin absorbering minskad med 1. Priset för föremål av brons är 80% av det vanliga.

MITHRIL

Mithril är en legendarisk metall som dvärgarna har upptäckt. Den är lätt (50% av järnets vikt), tålig, hård och vacker men samtidigt lättarbetad om man känner till de rätta metoderna. Dessutom kan den förtrollas. Alla vapen och rustningar kan tillverkas av mithril. Vapen med skärande egg samt stickvapen och pilspetsar får sin skada ökad med 1. BV för alla vapen ökas med 2. Rustningar och rustningsdelar av mithril får sin absorbering ökad med 1. Mithril är dock mycket sällsynt och kostar (när man finner den) minst 20 gånger mer än de normala priserna för motsvarande föremål.

Hemligheten med att smida mithril har stannat hos dvärgarna, och endast dvärgsmeder med FV B5 i Smide kan bearbeta metallen. Tillverkningstiden är då hälften jämfört med för ett motsvarande järnföremål.

SILVER

Silver är en tung och spröd metall, men eftersom vissa varelser endast kan skadas av silver så tillverkar man vapen av den. Följande vapen kan smidas av silver: dolk, silverbeslag till trästav, hjälmkrossare, knogjärn, morgonstjärna, stridsgissel, slungprojektiler, pil- och spjutspetsar. Silvervapen kostar nio gånger så mycket som motsvarande järnföremål och har sitt BV minskat med 2. Den normala vikten multipliceras med x1,5.

LINNE

I vissa kulturer gör man harnesk av linne. Genom att bearbeta detta på rätt sätt får man fram en rustning som motsvarar härdat läder, men som bara väger hälften av detta. De kostar dock dubbelt så mycket.

Drakfjäll

Rustningar och sköldar av drakfjäll är de absolut bästa man kan få tag i. En rustning av drakfjäll är en läderrustning, men dess absorbering är lika med drakskinnets. Dessutom blir bäraren fullständigt immun mot eld och syra i alla dess former. En sköld av drakfjäll fungerar som en vanlig sköld, men har BV 23 och kan användas för att parera eldkvastar, eldbesvärjelser samt syra. Draktänder blir utmärkta spjutspetsar som ger +2 på skada. Utrustning av drakskinn och draktänder är ovärderliga och förekommer inte på öppna marknaden.

FUMMELTABELLER

I bland händer det att man misslyckas totalt med en färdighet, ett så kallat fummel. Normalt fumlar man alltid om man slår '20' på färdighetsslaget.

När man fumlar i en strid kan det i bland få lustiga följder, men för det mesta har det bara obehagliga konsekvenser för fumlaren. Tabellerna är skrivna för vanliga humanoider, men om ett djur eller monster skulle fumla så ger det samma effekter.

Varelser som använder naturliga vapen använder tabellen för obeväpnad strid.

Fummeltabell för sköldar

1T20	Effekt
1	Våldsam parering som inte bara misslyckas, utan även spräcker skölden på mitten. Totalt oanvändbar resten av livet.
2	Skölden sprack från kant till kant. Synd.
3	Du skär dig på en utskjutande spik i skölden. Smärtan gör att du får –5 på CL på nästa parering.
4	Du svajar till av en plötslig motvind och missar denna parering. Du får enbart parera i nästa SR, men har –10 på CL.
5	Skölden hamnar helt snett. Förutom att du misslyckas fatalt med denna parering så har du –3 på CL på alla pareringar de närmsta två stridsrundorna innan du upptäcker felet.
6	Skölden hamnar i vägen för de flesta av dina kroppsdelar. Du har–5 på CL på nästa attack och nästa parering.
7	Skölden fastnar någonstans i din utrustning. Det tar denna och nästa SR att få loss den. Under denna tid kan du inte göra något annat.
8	Du tappar ena skon och kommer helt ur balans. Du misslyckas automatiskt med alla pareringar och attacker i denna och de följande 1T3 stridsrundorna.
9	Du snubblar på ett kallt och mystiskt hjärnspöke. Det tar denna och nästa SR att resa sig.
10	Plötslig yrsel gör att du får –2 på CL på alla attacker och pareringar under 1T4+1 SR.
11	Du tappar delar av din rustning. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.
12	Du trampar snett och vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.
13	Ofattbart dålig parering ger dig stora grubblerier nästa SR. –5 på CL på allt du försöker göra. Har du funderat på att lägga svärdet på hyllan?
14	Dina underarmsmuskler blir så stora att remmarna som håller fast skölden brister. Skölden faller ned vid dina fötter.
15	Extremt låg försvarsställning kombinerat med usel balans gör att du faller framåt över skölden. Sköldarmen hoppar ur led och trots att du kan resa dig redan nästa SR så kan du inte använda sköldarmen (eller skölden) under resten av striden.
16	Enormt klantig rörelse. Din motståndare har +5 på CL på nästa attack mot dig.
17	Du börjar tappa greppet om situationen och om skölden som far iväg 1T3 rutor åt slumpmässigt håll.
18	Din syn grumlas av blodtörst och du knuffar omkull närmsta vän med skölden.
19	Du parerar så uselt att din sikt skyms av skölden. Nästa attack mot dig lyckas automatiskt.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår '20' en gång till.

FUMMELTABELL FÖR NÄRSTRIDSVAPEN

1T20 Effekt

1 ...... Du tar i för allt vad du är värd men fullföljer lite för långt ner i marken. Ditt vapen klarar inte av detta, utan går tvärt av på mitten.

2 ...... En osynlig spricka i ditt vapen uppenbarar sig när du minst anar det. Vapnet går av och den hårdaste delen träffar dig i huvudet. Du tar 1KP i skada (oavsett om du har hjälm).

3 ...... Du blir knäsvag av stridens hetta, vacklar till och missar denna attack/parering. Du får enbart parera i nästa SR, men har –10 på CL.

4 ...... Du tar i så mycket att du sträcker en ryggmuskel. –4 på CL på alla SMI- och STY-baserade färdigheter i 1T2+1 dagar. Bra försök.

5 ...... Utan att märka det har ditt vapen hamnat fel i händerna. Förutom att du missar din attack/parering denna SR så har du –3 på CL med vapnet de följande 1T4+1 stridsrundorna.

6 ...... En plötslig nysning tvingar dig att parera nästa SR, med –2 på CL.

7 ...... På grund av svettiga händer tappar du greppet om ditt vapen som far iväg 1T3 rutor åt slumpmässigt håll.

8 ...... Du chockas av din egen vildsinthet och kommer helt ur balans. Du misslyckas automatiskt med alla pareringar och attacker i denna och de följande 1T3 stridsrundorna.

9 ...... Du snubblar på dina egna fötter och faller som en fura. Det tar denna och nästa SR att resa sig.

10 .... Du snubblar och faller framstupa i något som påminner om ett självmordsförsök. det tar tre SR att hämta sig från chocken och resa sig.

11 .... Du tappar delar av din rustning. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.

12 .... Du landar fel efter ett glädjeskutt och vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.

13 .... Det du just gjorde skulle lätt ge dig anställning som hovjonglör. Tyvärr imponerar det inte på din motståndare, som får +5 på CL på nästa attack mot dig.

14 .... Du tappar ditt vapen vid dina fötter. Tur att det inte var på fötterna.

15 .... Du mister tillfälligt greppet om ditt vapen och försöker stirra ihjäl din motståndare nästa SR.

16 .... Du tappar ditt vapen på din ena fot och tar 1 KP i skada.

17 .... Du jagar en irriterande insekt med vapnet men träffar närmsta vän (gör en normal attck omedelbart).

18 .... Extremt, fruktansvärt, ohyggligt klumpig rörelse. Nästa fientliga attack lyckas automatiskt och du får inte ens parera. Skäms!

19 .... I din upphetsning sväljer du tungan och faller till marken. Du kvävs om ingen kommer till din undsättning inom 15 SR.

20 .... Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår '20' en gång till.

FUMMELTABELL FÖR AVSTÅNDSVAPEN

1T20 Effekt

1 ...... Du överanstränger dig vid anfallet och lyckas knäcka bågen (slita sönder slungan, bryta av kastvapnet). Vapnet obrukbart.

2 ...... Du underskattar dina egna krafter. Bågsträngen går av (slungan brister, kastvapnet bryts av).

3 ...... Du blir distraherad av något i ditt förflutna och kan inte agera överhuvudtaget denna och nästa SR.

4 ...... Din hjärna blir överhettad och du får problem med avståndsbedömningen. –4 på CL på alla avståndsattacker under 1T2 timmar.

5 ...... Någonting går väldigt snett — din projektil. Hänförd spenderar du hela nästa SR med att se var den landar.

6 ...... Plötsligt inser du att det inte är din dag idag. Du måste spendera hela nästa SR med att återfå självförtroendet.

7 ...... En loppa innanför din rustning bryter din koncentration. –4 på CL i tre SR.

8 ...... I din iver att bli hjälte hänger fingrarna inte riktigt med och du står och fumlar med att få pilen på strängen (slungstenen i sin 'ficka'; kastvapnet rätt i handen) i denna och nästa SR. Pröva närstrid nästa gång.

9 ...... Någon 'där uppe' gillar dig inte. Denna attack och de två följande attackerna du gör missar automatiskt.

10 .... Du glömmer bort vad balans är för något och har –5 på alla manövrer i nästa SR.

11 .... Med fem tummar mitt i varje hand är det inte så lätt. Du tappar ditt vapen vid dina fötter.

12 .... Du förivrar dig och skjuter (slungar, kastar) utan att sikta. Ännu ivrigare att reparera misstaget gör du samma misstag nästa runda också! –15 på CL.

13 .... Du skär dig i handen på någonting vasst på ditt vapen. –2 på CL i 1 dygn.

14 .... Svett och/eller blod rinner ned i ögonen och ger dig allvarliga problem. Du missar automatiskt nästa attack.

15 .... Du tänker på något annat och tappar vapnet vid dina fötter. Kastvapen får iväg 1T6 rutor åt slumpmässigt håll.

16 .... (Projektilvapen) Du tappar pilen/slungstenen på marken och hittar den inte förrän nästa SR (nej, du får inte ta en ny!). (Kastvapen) Du släpper ditt grepp lite för tidigt och vapnet landar fem meter bakom dig. Konfunderad står du bara och stirrar nästa SR.

17 .... (Pilbåge) Du släpper iväg din pil och mister ena örat på kuppen. Till råga på allt missar du grovt. (Armborst) Du skjuter iväg skäktan men ett finger kommer i vägen. Finger och pil trillar ned vid dina fötter. (Slunga) Superbt anfall som krossar munnen och slår ut 1T6 framtänder — på dig själv. (Kastvapen) Du lyckas med bedriften att skära upp handflatan med det vassa kastvapnet. Inga fler attacker med den handen den närmsta veckan.

18 .... Du lyckas automatiskt med attacken — tyvärr träffar den närmsta vän i skottfältet.

19 .... Du träffar dig själv i foten. Skada 1 KP. Förflyttningsförmågan halverad i 1T6+3 dagar. Skickligt!

20 .... Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår '20' en gång till.

FUMMELTABELL FÖR OBEVÄPNAD STRID

1T20 Effekt

1 ...... Du snubblar på en osynlig sköldpadda och missar automatiskt nästa attack eller parering.

2 ...... En reva i dina kläder på överkroppen gör att plagget förhindrar dina rörelser. –3 på alla attacker och pareringar tills du ägnar en hel SR åt att åtgärda felet.

3 ...... Dålig uppvärmning orsakar sträckning i axeln (låret för en spark). –3 på CL på alla färdigheter som kräver den kroppsdelen i 1T2 dagar.

4 ...... Du kan utläsa i din motståndares ansiktsuttryck att han tror att du är steloпererad i hela kroppen. Du måste parera med –5 på Cl nästa SR.

5 ...... En gnagande hunger gör sig påmind, vilket ger din motståndare chansen att klippa till ostört. Du får inte parera eller anfalla i nästa SR.

6 ...... Efter den här osedvanligt misslyckade manövern inser du att anfall är bästa försvar. Du får inte parera under de följande två stridsrundorna.

7 ...... Du fattar inte riktigt hur, men du lyckas peta in ett finger i ditt vänstra öga. Konfunderad förlorar du nästa SR (du får endast parera).

8 ...... I ett plötsligt tillfälle av klarsyn inser du att det här inte är något för dig. –5 på nästa attack eller parering.

9 ...... Du gör allting helt rätt — fast tvärtom. –10 på CL på nästa attack eller parering.

10 .... Du tappar delar av din rustning. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.

11 .... Du snubblar och ramlar handlöst framstupa så illa att du slår ut 1T2 framtänder. Det tar denna och nästa SR att resa sig.

12 .... Du blir lätt distraherad av en blåsa under tungan. Alla som anfaller dig nästa SR har +3 på CL.

13 .... Dina skrattretande försök till obeväpnad strid ger din motståndare sådant självförtroende att han har +3 på CL på sina nästa två attacker mot dig.

14 .... Du lyckas trampa snett och vricka foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.

15 .... Du har sovit i fel ställning, vilket orsakar nackspärr precis när det behövs som bäst. –6 på CL på alla SMI-baserade färdigheter i 1T20 SR.

16 .... Ett plötsligt ryggskott gör livet surt för de sura. Du får leka puckelrygg tills någon lyckas med färdigheten Massage på dig. Under tiden har du –10 på alla SMI-baserade färdigheter.

17 .... Ofantligt misslyckad rörelse knäcker ditt självförtroende totalt. Du har –2 på CL på alla attacker och pareringar ända tills du lyckas med ett perfekt slag.

18 .... Du lyckas få in ett klockrent (perfekt) knytnävsslag — på närmsta vän.

19 .... Du är ruskigt imponerad av din motståndares skicklighet. Nästa fientliga attack mot dig själv lyckas automatiskt. Se och lär.

20 .... Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår '20' en gång till.

UTRUSTNING



PENGAR

Drakar och Demoner utspelar sig i en värld där mynt- och penningsystemet inte är särskilt välutvecklat. De mynt som finns är dock: kopparmynt (km), silvermynt (sm) och guldmynt (gm). Det går tio kopparmynt på ett silvermynt, och tio silvermynt på ett guldmynt. En enkel arbetare tjänar ungefär 10 sm för en dags arbete, medan en skrivare tjänar 50 sm och en lärare 150 sm. Vissa länder och raser har myntsorter som skiljer sig från de vanliga.

200 mynt, oavsett sort, väger ca 1 kg.

SKATTER

Skatter finner man oftast i olika monsters nästen. Hur mycket det finns är givetvis upp till SL att bestämma själv, men här nedan följer några riktlinjer:

Drakskatt (ofantligt rik)
1T100x10 gm, 1T100x100 sm, 1T100x1.000 km, 1T6 magiska föremål, 1T100 juveler

Dvärgaskatt (enormt rik)
1T100 gm, 1T100x10 sm, 1T100x100 km, 1T4 magiska föremål, 1T10 juveler

Kunglig skatt (mycket rik)
1T10x5 gm, 1T100x5 sm, 1T100x50 km, 1T4–2 magiska föremål, 1T6 juveler

Furstlig skatt (rik)
1T10 gm, 1T100 sm, 1T100x10 km, 1T4–3 magiska föremål, 1T4 juveler

Trollskatt (över medel)
1T4–1 gm, 1T10x5 sm, 1T100 km, 1T4–1 juveler

Normal skatt (medel)
1T4–2 gm, 1T10 sm, 1T10x5 km, 1T4–3 juveler

Orchskatt (fattig)
1T4–3 gm, 1T6 sm, 1T10 km

Vätteskatt (mycket fattig)
1T4–1 sm, 1T10 km

JUVELER & SMYCKEN

Ädelstenar är oftast slipade och infattade i något föremål, t. ex. en ring, ett halsband eller en brosch. Värdet på dessa varierar beroende dels på hantverket, dels på vilken typ av juvel det rör sig om, och dels på metallen i själva smycket. En riktlinje är 1T100 x 10 sm.

MAGISKA FÖREMÅL

Magiska föremål kan vara av många olika slag och innehålla många olika sorters magi. Här beskrivs bara en del och SL får själv hitta på alla möjliga som han tycker är bra (i *Drakar och Demoner Magi* finns utförliga regler för hur rollpersonerna själva kan skapa magiska föremål). Sl får själv också bestämma hur många magiska föremål han vill ha med i sin spelkampanj — använder man för många (t. ex. fler än ett per person) kan det lätt bli 'inflation'. Vi föreslår att man är försiktig med att sprida alltför många magiska föremål omkring sig i början.

Magiska föremål innehåller besvärjelser och den person som använder det magiska föremålet får tillgång till dess besvärjelser. De besvärjelser som finns i föremålet har bestämda effektgrader som de alltid fungerar på. En BLIXT E3 har alltid effektgrad 3 när den utlöses. Magiska föremål lyckas alltid med sin magi; användaren behöver inte slå tärning.

Normalt behöver magiska föremål ett psyke att dra energi (PSY-poäng) från. Det innebär att användaren förlorar PSY när han använder sitt föremål. Dessa PSY-poäng återvinns som vanligt. Vissa magiska föremål innehåller dock en besvärjelse som heter NEXUS (skolvärde 20), vilket innebär att föremålet drar sin energi från själva naturen och inte behöver utnyttja användarens PSY.

Många magiska föremål kan bara användas en gång; därefter är de förbrukade. Vissa har dock försetts med en besvärjelse som heter PERMANENS (skolvärde 19), som gör att besvärjelsen finns kvar i föremålet även efter det att den har lagts.

RUSTNINGAR OCH VAPEN

Magiska vapen och rustningar brukar främst vara försedda med FÖRTROLLA VAPEN. Andra vanliga besvärjelser är LJUS och VARSEBLIVNING. Rustningar är ofta försedda med SKYDD och/eller ANTIMAGI, men även VIRVELSKÖLD, LYFT och OSYNLIGHET är användbara.

Besvärjelser i vapen och rustningar är ofta försedda med både PERMANENS och NEXUS, vilket innebär att de ***kan vara*** aktiva ständigt (detta bestäms när föremålet skapas).

STAVAR OCH SPÖN

Trollstavar och trollspön är föremål som är specialgjorda för att innehålla magi. De tillverkas ofta av material som är speciellt bra på att inrymma magisk energi, t. ex. mithril, silverlind, järnek eller mistel.

LADDNING är mycket vanlig i stavar och spön.

MAGISKA BRYGDER

Magiska brygder är enbart avsedda för engångsbruk och innehåller en besvärjelse som påverkar konsumenten när han dricker brygden. (Detaljerade regler för detta finns i Alkemi-kapitlet i *Drakar och Demoner*

Magi.) Vanligaste besvärjelser är ÖKA, HELA, LEVITATION, OSYNLIGHET, SYN, TELEPORTERING och VARSEBLIVNING.

ANALYS AV MAGISKA FÖREMÅL

För att överhuvudtaget kunna använda ett magiskt föremål krävs att man (1) vet om att det är magiskt, (2) att man känner till vilka besvärjelser som finns lagrade och (3) att man känner till hur man skall aktivera och använda besvärjelserna.

Krav (1) kan vem som helst uppfylla, med hjälp av färdigheten Känna magi (se beskrivningen av denna färdighet för närmare detaljer). Kravet kan också uppfyllas med hjälp av besvärjelsen VARSEBLIVNING.

Krav (2) kan *endast* uppfyllas med hjälp av besvärjelserna VARSEBLIVNING eller SYN. Krav (3) kan *endast* uppfyllas med hjälp av besvärjelsen SYN.

Föremål som ständigt är aktiverade behöver inte analyseras.

BÄRFÖRMÅGA

En rollpersons normala bärförmåga är lika med STY kg. Så mycket kan han alltid bära utan att bli nämnvärt uttröttad (däremot kan även ett mycket lätt föremål vara hindrande för rörelseförmågan, t. ex. en stege. SL får avgöra i dessa situationer).

Om man bär mer än sin bärförmåga så minskar förflytnningsförmågan samt SMI och CL i SMI-baserade färdigheter. Kläder räknas inte in vid beräkning av bördan. Man räknar bara halva vikten av en rustning som man bär på kroppen.

När man använder FYS för att avgöra ***hur långt*** (inte hur fort) en RP orkar simma, klättra eller springa så dras hälften av det antal kg man bär med sig av från FYS.

Börda	Modifikation*	Övrigt
< STY x 1	±0	—
STY x 1 – STY x 2	–1	Ej Simma, springa eller sprinta
STY x 2 – STY x 3	–2	Ej Simma, springa eller sprinta
STY x 3 – STY x 4	–4	Ej Simma, springa eller sprinta
STY x 4 – STY x 5	–6	Ej Simma, springa eller sprinta
STY x 5 – STY x 6	–8†	Ej Simma, springa eller sprinta

* Modifikationen gäller Förflyttningsförmåga, SMI och CL på alla SMI-baserade färdigheter. Inget av dessa värden kan bli lägre än 1.

† Inga SMI-baserade färdigheter kan användas.

UTRUSTNINGSLISTOR

Nedan finns en mängd exempel på föremål som kan vara bra att ha, samt vikt och pris för dessa. Om '—' anges vid vikt, innebär detta att vikten är försumbar så länge det bara rör sig om ett enda av dessa föremål. Rör det sig om kanske 100 st så får SL använda sitt sunda förnuft.

Priserna som anges nedan är mycket ungefärliga och baseras på att en vanlig arbetare knapert kan försörja en familj på 6 personer men måste betala en årslön för en oxe. SL måste vara beredd att modifiera priserna med upp till 100% beroende på var man handlar (priserna är beräknade för en större stad). Ute på landsbygden är alla hantverksföremål betydligt dyrare, medan t. ex. livsmedel och logi kan vara billigare.

DIVERSE VERKTYG

Namn	Vikt i kg	Pris i sm
Blåsbälg	2	90
Bärbar smedja	26	625
Bärbart städ	5	190
Flacktång	0,5	50
Grov spik (10 st)	—	50
Hacka	5	125
Handyxa	3	60
Järnborrar (5 st)	—	50
Järnkilar (3 st)	—	15
Kniv	0,5	50
Kofot	2	25
Normalt städ	35	625
Skogsyxa	5	125
Skära	1	40
Slägga	8	40
Småspik (100 st)	1	75
Snickarhammare	1	18
Spade	2	75
Trähammare	1	2
Träsåg	1	60

BEHÅLLARE

Namn	Tomvikt i kg	Pris i sm
Glasflaska (10 doser)	0,5	160
Glasplunta (1 dos)	—	60
Koger (20 pilar)	0,5	40
Lerkruka (4 liter)	1	12
Penningpung (50 mynt)	—	5
Myntbälte (100 mynt)	—	40
Ryggsäck (20 liter)	1	20
Träskrin	1	15
Metallskrin	2	140

Lås till skrin	—	200
Stor säck (100 liter)	1	4
Träkagge (25 liter)	4	20
Trätunna (100 liter)	14	50
Skinnlägel (2 liter)	0,5	10
Vattenskinn (20 liter)	2	25

Spik med ögla (1 st)	—	20
Änterhake	0,5	40
Låsregelsavhakare	—	10
Gångjärnsknäckare	0,5	15
Metallsåg	—	250
Smörjolja (25 ml)	—	8

KLÄDER

Namn	Vikt i kg	Pris i sm
Byxor	0,5	25
Bälte	—	20
Handskar	—	40
Hatt	—	30
Hosor	0,5	25
Jacka	0,5	30
Kortbyxor	—	10
Kåpa (magiker-, präst-)	2	130
Kängor	1	75
Läderskor	0,5	50
Läderstövlar, höga	1	200
Mantel	2	100
Sandaler	—	10
Skjorta	—	10
Tunika	0,5	20

ÄVENTYRARUTRUSTNING

Namn	Vikt i kg	Pris i sm
Arbalestlod (10 st)	1	60
Armborstlod (10 st)	0,5	50
Pilar (10 st)	0,5	20
Slungkulor (+2 CL, 10 st)	0,5	5
Bågsträng	—	3
Flinta & stål	—	15
Vaxljus (1 timme)	0,5	15
Fackla (1 timme)	1	5
Oljelampa (1 timme)	0,5	7
Oljelykta (6 timmar)	1	40
Lampolja (1 timme)	0,5	3
Halmmadrass	2	60
Järngryta (2 liter)	3	35
Fiskenät (5 x 5 m)	2	30
Sovfäll	4	310
Tält (2 man)	5	190

TJUVVERKTYG

Namn	Vikt i kg	Pris i sm
Dyrkar (för små lås, 10 st)	0,5	225
Dyrkar (för större lås, 10 st)	1	320
Nyckelämnen (10 st)	0,5	140
Nyckelfilar (6 st)	—	100
Vaxklump	—	10
Handborr	0,5	85
Glasskärare	—	350

DIVERSE

Namn	Vikt i kg	Pris i sm
1-tums rep (10 m, tål 400 kg)	12	80
1/2-tums rep (10 m, tål 100 kg)	3	40
Hänglås+nyckel	0,5	180
Hästskor (4 st)	1	35
Kedja (1 m, tål 100 kg)	5	200
Kraftig kedja (1m, tål 1.000kg)	25	400
Penna, bläck & pergament	—	10
Repstege (3 m)	1	5
Solur (± 30 minuter)	1	600
Spegel	0,5	550
Synål	—	1
Sytråd (10 m)	—	2
Lädernål	—	3
Sytråd för läderarbete (10 m)	—	4
Timglas	1	875
Trästege (2 m)	4	9
Visselpipa	—	25
Signalhorn	0,5	30
Flöjt	—	90
Harpa	5	600
Luta	1	400
Lyra	1,5	375
Trumma	3	190

MAT & DRYCK

Namn	Pris i sm
Svagdricka (1 liter)	2
Öl (1 liter)	4
Cider (1 liter)	5
Mjöd (1 liter)	6
Bordsvin (1 liter)	3
Fint vin (1 liter)	30
Brännvin (1 liter)	10
Enkel grönsaksstuvning	1
Köttstuvning	4
Köttstycke och rovor	8
Grönsakspaj	2
Köttpaj	8
Fågel	6
Fisk	4
Helt vildsvin	25
Limpa	1
Skeppsskorpor (1 dagsranson)	2
Torkat kött (1 dagsranson)	9

INKVARTERING & STALLPLATSER

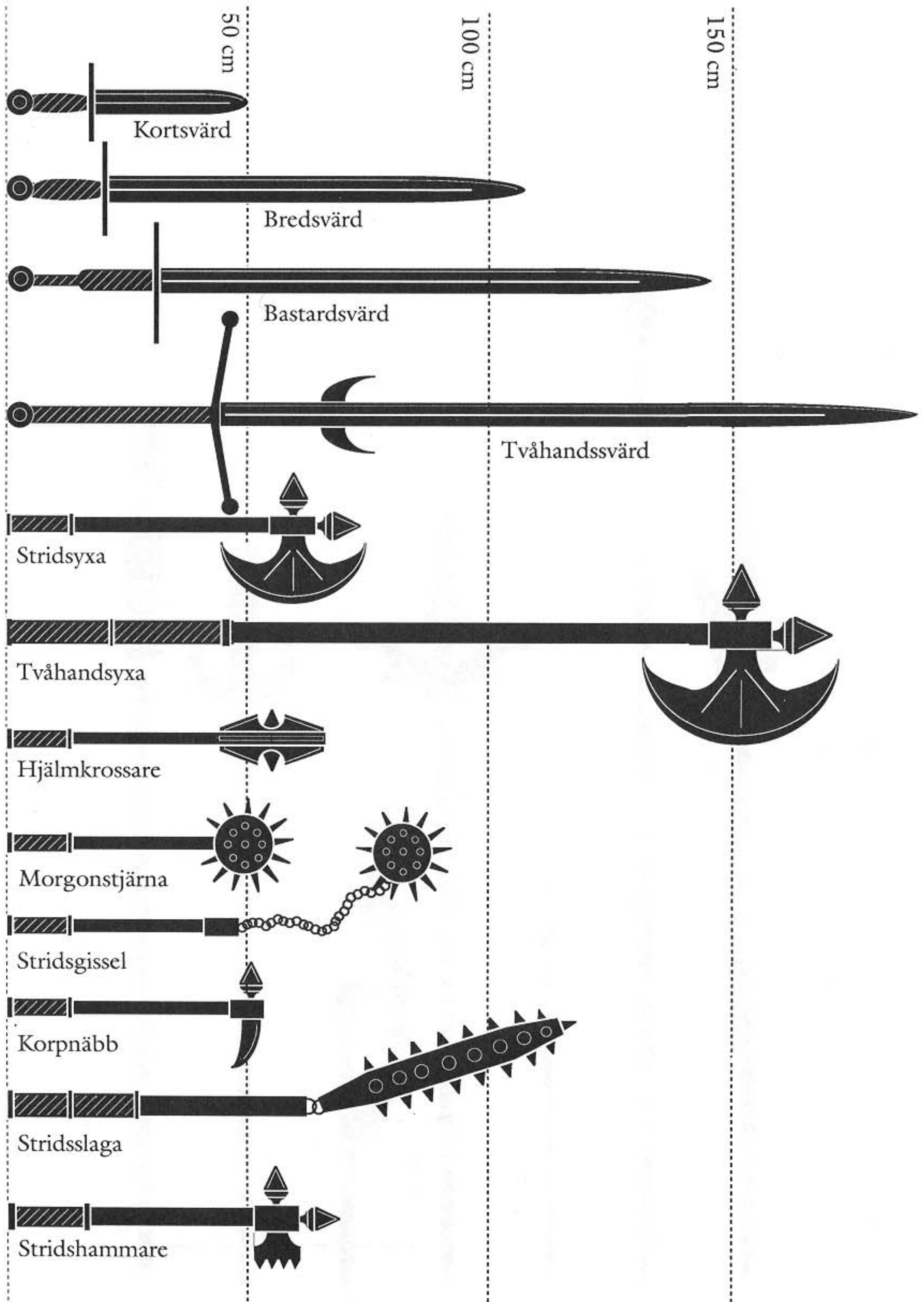
Namn	Pris i sm per dygn
Sovsal	10
Dubbelrum	20
Enkelrum	35
Åsna/mula	7
Ponny	6
Ridhäst	10
Stridshäst	15
Vagn/kärra	5

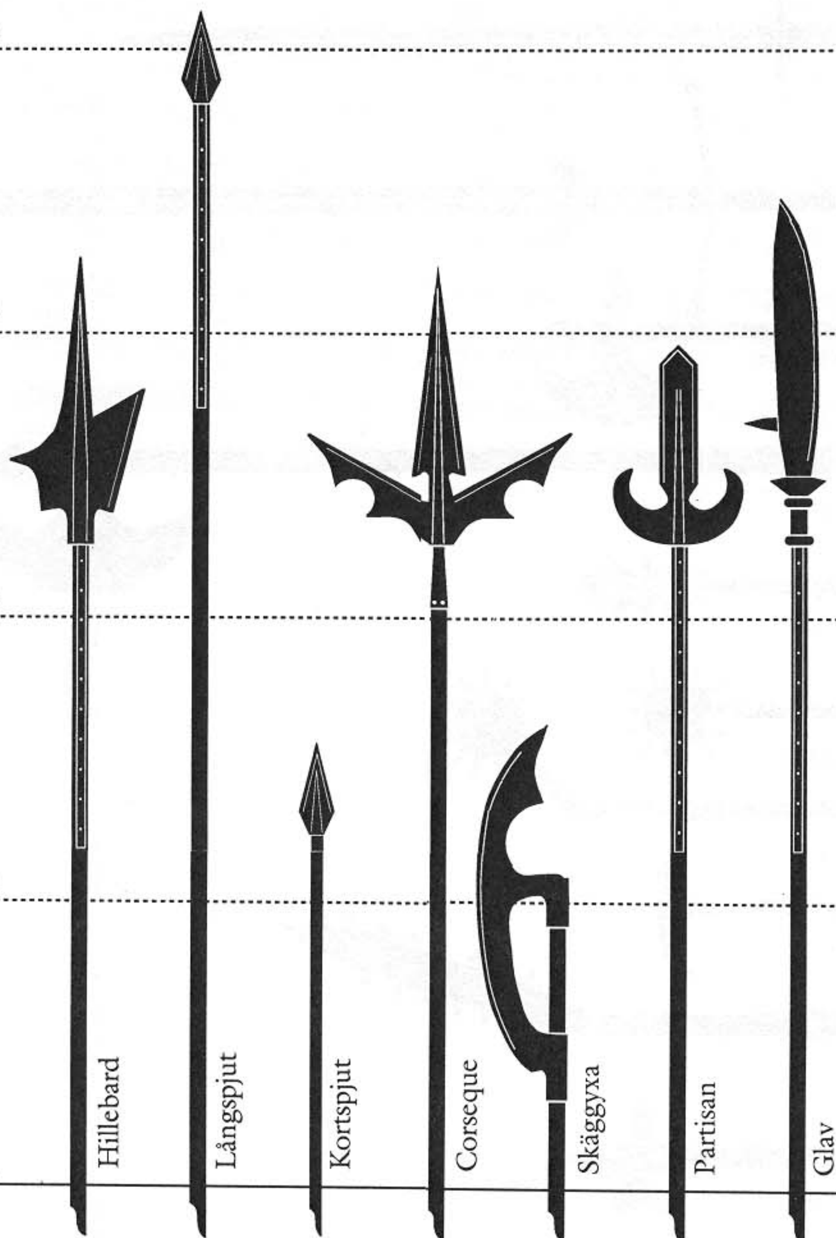
HANTVERK & TJÄNSTER

Namn	Pris i sm
Badhus	4
Bokbindning	300 + 2 per sida
Horoskop	10 per fråga
Klippning	5
Rakning	2
Skoning av häst	30
Sjöresa (utan hytt)	20 per dag
Sjöresa (inkl. hytt)	50 per dag
Tvätt	3 per kg
Överskeppning vid färjeläge	5 per pers/djur
Översättning (skriftlig)	35 + 10 per 100 ord
Översättning (muntlig)	35 + 10 per minut

FORDON, DJUR & UTRUSTNING

Namn	Pris i sm
Tvåhjulig vagn (1 häst)	1.000
Fyrhjulig vagn (4 hästar el. 2 oxar)	3.000
Stridsvagn (2 hästar)	8.000
Rodd/segeleka (4 m)	3.000
Hundsläde	650
Kustskepp (10 m)	10.000
Åsna	1.900
Mula	3.750
Ponny	2.500
Ridhäst	3.000
Arbetshäst	5.000
Stridshäst	7.000
Oxe	3.500
Vakthund (tränad)	600
Stridsdogg (tränad)	2.000
Slädhund (tränad)	500
Sadel	40
Sadelväskor	30
Seldon & betsel	20
Hästrustning (läder)	300
Hästrustning (ringbrynja)	1.000
Hästrustning (metall)	2.000
Schabrak	100


50 cm
100 cm
150 cm
Kortsvärd
Bredsvärd
Bastardsvärd
Tvåhandssvärd
Stridsyxa
Tvåhandsyxa
Hjälmkrossare
Morgonstjärna
Stridsgissel
Korpnäbb
Stridsslaga
Stridshammare


350 cm
300 cm
250 cm
200 cm
150 cm
100 cm
Hillebard
Långspjut
Kortspjut
Corseque
Skäggyxa
Partisan
Glav


ÄVENTYRSSPEL